AÑO XV – TERCERA ÉPOCA – Número 57 - www.hobbypress.es/MICROMANIA

INCLUYE 1 CD-ROM

MicroManía

Sólo para adictos

650 PTAS/3,91€

MEGAJUEGO
Soul Reaver
La venganza del vampiro

PREVIEW
Prince of Persia
El clásico llega a las 3D

ASÍ SERÁ...
PlayStation 2
Sony descubre su nueva máquina



PATAS ARRIBA
Hidden & Dangerous
Todas las claves para vencer al enemigo

AVANCE
Grand Theft Auto 2
Coches, gangsters y acción

REPORTAJE
ECTS
Los juegos más impresionantes para el 2000

y además...
TODAS LAS NOVEDADES DE EA SPORTS

FIFA 2000
Llega el fútbol del siglo XXI



Micromanía
Sólo para adictos

Directora
Cristina M. Fernández
Director de Arte
Jesús Caldeiro
Diseño y Autoedición
Elena Jaramillo, Roberto Cela
Filmación
Constantino Fernández, Enrique García
Redactor Jefe
Francisco Delgado
Redacción
Gonzalo Torralba, Carlos F. Mateos, Santiago Tejedor
Francisco J. Gutiérrez (Internacional)
On Line
Lina Álvarez, Luis A. González,
David E. García, Eva García
CD-ROM
Pablo Aguilar, Rafael Tarancón
Secretaria de Redacción
Laura González
Corresponsal
Derek de la Fuente (U.K.)
Colaboradores
Fernando Herrera, Carmelo Sánchez, Juan Antonio Pascual, Santiago Erice, Rafael Rueda, Ventura y Nieto, Guillermo de Cárcer, Enrique Bellón, Cristina Plata, Mariano Tejedor

Edita



Director General
Karsten Otto
Editora del Área Informática
Mamen Perera
Directores de División
Domingo Gómez
Amalio Gómez
Cristina M. Fernández
Tito Klein
Subdirector General Económico Financiero
Rodolfo De la Cruz
Director de Distribución
Luís Gómez-Centurión

DEPARTAMENTO DE PUBLICIDAD
MADRID: **María José Olmedo**, Jefa de Publicidad
<mjolmedo@hobbypress.es>
Diana Chicot, Coordinadora de Publicidad
<dchicot@hobbypress.es>
Calle Ciruelos, 4 - 28700
San Sebastián de los Reyes
Tel. 902 11 13 15 - Fax. 902 11 86 32
NORTE: **María Luisa Merino**
Amesti, 6 - 4º - 48990 Algorta - Vizcaya
Tel. 94 460 69 71 - Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: **Juan Carlos Baena**
<jcbaena@hobbypress.es>
Numancia 185 - 4º - 08034 Barcelona
Tel. 93 280 43 34 - Fax 93 205 57 66
LEVANTE: **Federico Aurell**
Transits, 2 - 2º a - 46002 Valencia
Tel. 96 352 60 90 - Fax 96 352 58 05
ANDALUCÍA: **Rafael Marín Montilla**
Murillo, 6 - 41800
San Lúcar la Mayor - Sevilla
Tel. 95 570 00 32 - Fax 95 570 31 18

Coordinación de Producción
Lola Blanco
Sistemas
Javier del Val
Fotografía
Pablo Abollado
Redacción y Suscripciones
C/ De los Ciruelos, nº 4
San Sebastián de los Reyes 28700 (Madrid)
Tel. Redacción: 902 11 13 15
Tel. Suscripciones: 902 12 03 41/42
Distribución **DISPAÑA, S.L. S. en C.**
Tel.: 91 417 95 30
Impresión: **Altamira**
Ctra. Barcelona, Km. 11,200
28022 Madrid Tel.: 91 747 33 33
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

Depósito legal: M-15.436-1985
Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.







HOBBY PRESS es una empresa del grupo AXEL SPRINGER

88 [MEGAJUEGO]

LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER

El juego que más nos ha llamado la atención, de entre todos los que salen a la venta este mes, ha sido este formidable programa de Crystal Dinamics y EIDOS, donde os mostramos sus pros y sus contras.

136 [PATAS ARRIBA]

HIDDEN & DANGEROUS

Pasar las diferentes fases que nos propone «Hidden & Dangerous» ya no será problema gracias a nuestro especialista en destripar juegos. Una guía completa de todas las misiones de este trepidante programa.

81 [CDMANÍA]

El CD-ROM del mes de Octubre viene cargado de demos geniales para PC, como «Sega Rally 2», «Roque Spear», «Abomination», «Space Clash», «Castrol Honda Superbikes 2000», «Cutthroats», «Fleet Command», «FreeSpace 2», «El Guardián de las Tinieblas», «Revenant» y «Driver». Además, las secciones habituales de Previews, con vídeos de «Imperium Galactica II», «C&C: Tiberian Sun» y «The Nomad Soul», y la de Multimedia, con la Solución Interactiva de «Dungeon Keeper 2».

Editorial

Más y más

El principio del otoño está caliente. El ECTS, por sorpresa, se ha mostrado en su edición de 1 999 como una alternativa –aún no al nivel deseable, pero algo es algo– bastante realista al E3. Por otro lado, aunque con un retraso inesperado, Dreamcast está a punto de salir al mercado. El hardware gráfico para PC aumenta geométricamente su potencial, y aún sin acostumbrarnos a una familia de tarjetas 3D, antes de que finalice el año tendremos otra nueva. Para poner la guinda al pastel, Sony ha presentado su flamante PlayStation 2, ha desvelado sus características y puesto fecha y precio a su lanzamiento. Pero es sólo el principio. Micromanía está en condiciones de asegurar, tras unos cuantos "soplos" confidenciales que, antes del próximo otoño, estará disponible otra generación de tarjetas gráficas no anunciadas oficialmente que, en combinación con la versión 8 de DirectX, va a llevar la potencia gráfica de los compatibles hasta niveles sólo comparables con estaciones Silicon Graphics. La generación de curvas –Bezier y NURBS– en PC será un hecho y se estima que la potencia media de estas tarjetas podrá mover hasta 10 Gigapixels por segundo, soportar una docena de pasadas de textura por polígono, gestionando hasta 1 Gigatexel/s y más de 50 millones de polígonos simultáneos... Puede ser posible, pero la única realidad es que estos datos nos los acabamos de inventar. Reconoced sin embargo que, por un momento, habéis comenzado a frotaros las manos y pensar en los grandes juegos que van a salir de esa tecnología. ¿Es así? Realmente la tecnología nunca ha asegurado nada, excepto mayor calidad visual. Pero la necesitamos. Queremos y exigimos tecnología. Y si nadie nos la ofrece, con un aluvión de datos y números, asumimos que un juego no tendrá la calidad deseada. Buscamos más y más. Nos hemos convertido en adictos a la tecnología, que sin duda evoluciona pero... ¿hacia dónde? Esperemos que hacia mayor diversión.

La Redacción

51 PREVIEWS

Como cada número, os traemos una primera impresión de títulos que están a punto de ver la luz. En este mes, entre otros:

97 PUNTO DE MIRA

El comentario de nuestros especialistas de esos programas que se merecen estar en las páginas de Micromanía. Este mes os presentamos, además de otros:

y además...

El futuro empieza aquí
Sony presenta



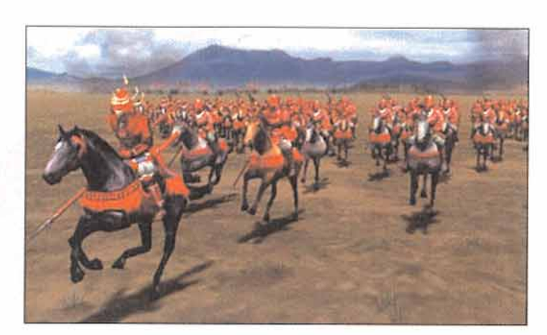
PlayStation®2

Si hace unos pocos meses Sony dio a conocer en Japón, en una rueda de prensa multitudinaria, algunas características de su nueva consola para el año 2000, PlayStation 2, el pasado 13 de Septiembre, de manera oficial, desveló todo lo relativo a aspecto, precio, disponibilidad y especificaciones finales, pocos días antes de la celebración del Tokyo Game Show, el día 17 del mismo mes, donde se han presentado también los primeros juegos.



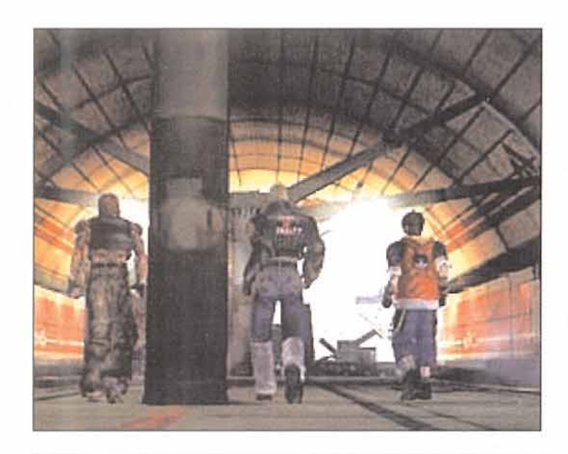
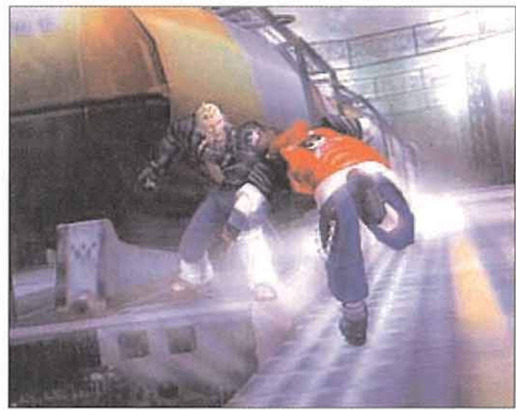
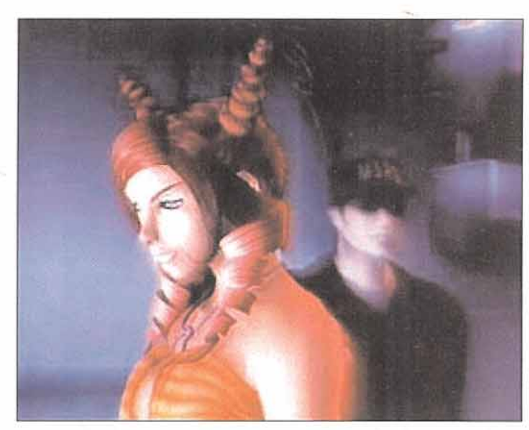
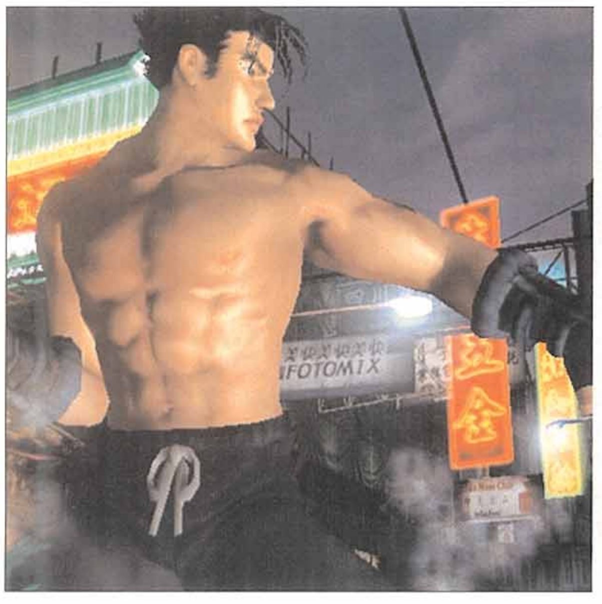


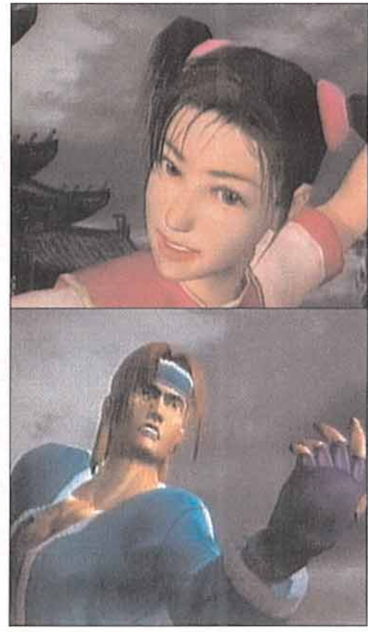
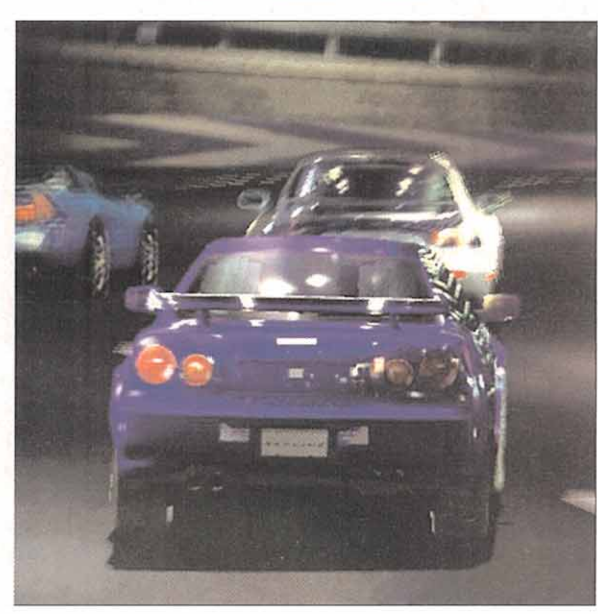
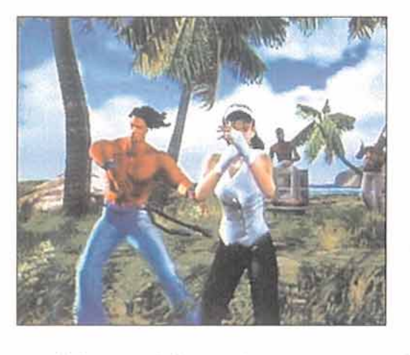


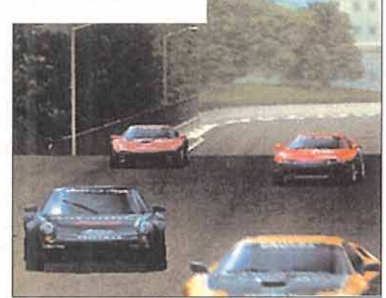


La fecha escogida por Sony para la presentación en Tokyo de PlayStation 2, mostrando la máquina tal y como aparecerá en el mercado, el día 4 de Marzo del 2000, en Japón, y en el otoño del mismo año en Europa y Estados Unidos, no ha sido casual ni está elegida al azar.

La compañía ha dado un golpe de efecto antes de la celebración del Tokyo Game Show, la mayor feria del videojuego en el país del Sol Naciente, y ha conseguido acallar en parte las noticias sobre el crecimiento que Dreamcast había experimentado en las últimas semanas en aquel mercado, así como hacer hablar a todo el mundo en esta feria de algo más




que de las novedades que Sega tiene preparadas hasta final de este mismo año.

Justo dos días después de la rueda de prensa de Japón, Sony España preparó en Madrid la presentación de PlayStation 2, donde se hablaron de las previsiones de futuro de esta máquina, así como de la vida de la actual PlayStation, que Sony pretende perpetuar todo lo posible barajando incluso cifras de más de un millón de nuevas máquinas en circulación, antes de finalizar el año fiscal en Marzo próximo.

Todo esto condujo a la muestra de las primeras fotos de PlayStation 2. Una máquina cuyo diseño destila espíritu "high tech" por todos lados. Negra, elegante, compatible con la actual PlayStation y sus periféricos –exceptuando las tarjetas de memoria. Las nuevas tienen una capacidad de 8 MB–, con soporte de CD y DVD ROM, y augurando un brillante porvenir en todo lo relacionado con Internet y las capacidades on line... y no sólo de juego.

Justo antes de cerrar esta edición de Micromanía, se dio a conocer la noticia de que Sony está preparando PlayStation 2, mediante un módulo especial, como receptor de señal de TV por cable. Esto, ¿qué implica? Por un lado, Sony ha asegurado que PlayStation podrá reproducir películas DVD. Por otro, la compañía va a producir y distribuir películas creadas digitalmente, a partir del 2002 ó el 2003. Y, lo más importante de todo, Hollywood está interesado en esto. Se sabe que, entre otros, George Lucas ha sido contactado por Ken Kutaragi para apoyar este aspecto de la máquina, que nadie había podido prever.

De PlayStation 2 ya se ha conocido el aspecto, cuánto costará (39 800 yenes, es decir, alrededor de 60 000 pesetas en España) y que los juegos estarán al mismo precio que los de PlayStation. Cambia el aspecto externo de los CD y DVD –azules y plateados, según el formato de que se trate– y... hablando de juegos, ¿cuántos estarán disponibles en el momento del lanzamiento? Eso, aún no se conoce. Sony únicamente ha dado a conocer los datos referentes a las compañías. Más de cuarenta estadounidenses y unas veinticinco en Europa están, o van a desarrollar, software para la consola –aunque no sólo juegos, propiamente dichos, sino también aplicaciones multimedia–. Y, en total, unas doscientas compañías a nivel mundial, están implicadas en la producción de software, lo que augura buenas perspectivas.

Algunos títulos ya han trascendido, como «New Ridge Racer», «Gran Turismo 2000», «Tekken Tag Tournament», «Dark Cloud», «Eternal Ring», «Onimusha», «Kessen», «A6», etc. Y las primeras imágenes de los mismos son realmente impresionantes.

Son sólo algunos de los primeros datos referentes a una máquina que quiere avanzar el futuro de un modo impensable, pero tras los anuncios oficiales, han comenzado a extenderse los rumores como un reguero de pólvora. Sony ha confirmado que la máquina, a partir del 2001 y gracias a un servidor propio con un enorme ancho de banda, estará preparada para la entrada por la puerta grande en Internet. Y basado en esto, y por datos que la propia compañía no ha desmentido, se ha empezado a comentar que está en desarrollo una unidad de disco duro de una capacidad aproximada de 50 GB, capaz de almacenar ficheros de gran tamaño, que se descarguen de la red.

Parece que, en definitiva, PlayStation 2 quiere ser algo más que una consola de videojuegos.

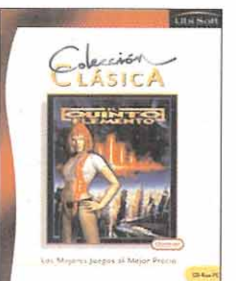
Y cuando Sony se empeña en algo...

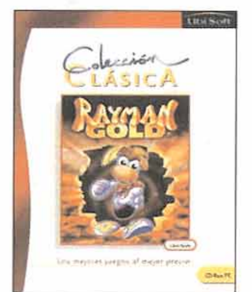
CAMPEONES ABSOLUTOS

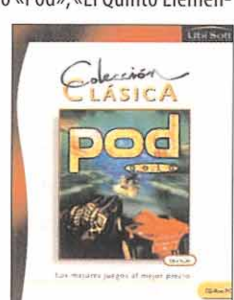
Como viene siendo tradición, en la pasada edición del ECTS se entregaron los premios a los mejores programas del año en los distintos países europeos, con la votación de los lectores de Micromanía como electores del mismo en España. Los programas que ganaron los títulos de "Mejor Juego del Año en 1 998", en los formatos de PC y consola fueron, respectivamente, «Commandos: Behind Enemy Lines» y «Legend of Zelda: The Ocarina of Time».
Felicidades a Pyro y Nintendo, y a los ganadores de los altavoces que Micromanía sorteaba entre todos los participantes en las votaciones.

Una oportunidad **inmejorable**

UBI Soft anuncia la disponibilidad, a partir del 15 de Septiembre, de nuevos títulos en su línea clásica, a un precio muy, muy reducido –2 995 pesetas–, entre los que se pueden encontrar verdaderas joyas del software como «Pod», «El Quinto Elemento», «Rayman», «Speed Busters», «Redline Racer», etc.
Dirigidos a todo tipo de usuarios, y cubriendo una gran variedad de géneros, los títulos de la línea clásica de la compañía son la oportunidad perfecta para disfrutar de algunos juegos que, por las razones que fuere, aún no tuviérais en vuestras colecciones. "Colección Clásica" es el nombre de la serie.

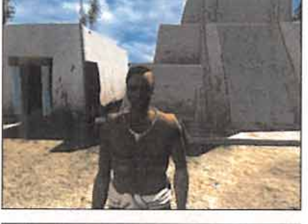






Vuelta a **la historia**







Cryo Interactive ya tiene a punto «Aztecas», aventura basada en el famoso engine Omni 3D, y creada por el mismo equipo que ya produjo «China» y «Egipto».
En «Aztecas» podremos asumir el rol de Cecoatl, que se ve inmerso en medio de un complot para acabar con el poder del emperador Motecozuma II, viendo amenazada su vida y la de su familia y amigos. La aventura se desarrollará en Tenochtitlán, la gigantesca capital del imperio azteca, recreada con una fidelidad histórica totalmente fuera de dudas, y adaptando parte de la misma a la historia del juego, que promete un mínimo de treinta horas para un usuario medio.
«Aztecas», como es costumbre en los productos de Cryo, contará además con una completa base de datos sobre la sociedad azteca y sus costumbres y modo de vida.

NUEVAS OFICINAS EN ESPAÑA

Con fecha del 3 del pasado mes de Septiembre, Acclaim se instaló de manera oficial, e independiente de cualquier distribuidora nacional, en nuestro país. Acclaim Entertainment España cubrirá no sólo el mercado español con sus lanzamientos, sino el portugués y latinoamericano. Actualmente trabajan en Acclaim España 22 personas, y sus nuevas oficinas –hasta ahora la compañía dependía de la distribución de New Software Center– están situadas en Pozuelo de Alarcón, Madrid.

Para dar **el golpe**



Data Becker anuncia el lanzamiento de «KO», un título para PC dedicado al mundo del boxeo que, con juegos como «Ready to Rumble» para Dreamcast, o «Prince Naseem Boxing», que Codemasters está finalizando para PlayStation, parece viene a unirse al género deportivo de moda –con todos nuestros respetos hacia el fútbol–.
«KO» es un juego de acción que ofrecerá más de veinte personajes diferentes, la opción de crear a nuestros propios boxeadores, modos de juego a partida singular o campeonato y opciones de juego en red y por Internet.
«KO» ha causado sensación allí donde ha sido ya distribuido, y en España se espera que aparezca antes de finales de Octubre, bajo el sello de Friendware.





MOVIMIENTO EN EL MERCADO ESPAÑOL

Por un imperdonable error, el mes pasado Micromanía se dejó en el tintero una de las noticias más importantes relacionadas con el mercado español del videojuego en los últimos años.
Proein, SA, una de las distribuidoras más importantes de nuestro país, tanto en volumen de lanzamientos, como en la relevancia de los mismos, firmó un acuerdo con EIDOS, una de las compañías cuyos productos venía distribuyendo, por el que ésta pasa a controlar un 75% de las acciones de Proein, y un 25% de Pyro Studios, equipo de desarrollo fundado por la distribuidora y responsable de la producción de «Commandos», uno de los mayores éxitos internacionales del videojuego español.
Proein, de este modo, además de mantener su fortaleza en el mercado español, ve reforzado su nombre a nivel internacional, contando con el apoyo directo de EIDOS para futuras producciones y desarrollos.
Aunque no ha trascendido, de manera oficial, la cantidad relacionada con este acuerdo, en Internet se rumoreó que podría ascender a un total cercano a los 3 500 millones de Pesetas.

Sin problemas con **el inglés**



Desde el día 17 de Septiembre se encuentra disponible «Global Translator», un paquete de consulta y traducción para todo tipo de usuarios que trabajen con el inglés. Tanto en nivel principiante como en avanzado, ofrece potentes herramientas de ayuda, que convierten al programa en un eficaz apoyo en traducciones. Es capaz de crear borradores de traducciones de textos con oraciones completas en inglés y español. Incluye un menú que funciona con «Word» 6.0/7.0 y «WordPerfect» 6.0/6.1/7.0.
El programa funciona perfectamente en un 486 DX2 a 66 MHz con 8 MB de RAM. Su precio es de 4995 pesetas y es distribuido por Hobbypress, S.A.

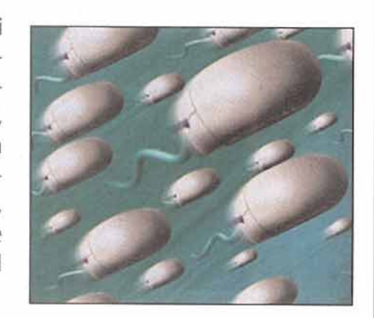


No pases... estoy jugando



Ya está en el quiosco el número 2 de Juegos & Cía, tu nueva revista de juegos. Este mes, Lara Croft, tu chica preferida, presenta su nueva aventura. Y, además, consigue de regalo un exclusivo colgador de puerta especial para jugones.

Llega la Generación Web



No tienen los mismos gustos, ni siquiera han elegido profesiones parecidas, pero todos pasan horas y horas navegando por Internet, son el indicativo de que una nueva generación ha surgido, la generación Web. En el número de octubre, Netmaní@ descubre las caras de aquellos que se mueven en la Red por trabajo y por placer.

Descubre la nueva edición de Windows 98

Este mes PCmanía hace un repaso a las nuevas funcionalidades deWindows 98 Segunda Edición. Un sistema operativo con el que Microsoft intenta solucionar los problemas detectados en la versión previa del programa, así como dar soporte al nuevo software y hardware que ha aparecido en el mercado desde su lanzamiento el año pasado. Se analizan todas las novedades comprobando si realmente es interesante actualizar nuestro ordenador con este software, en función de las necesidades de cada usuario.



Además, de regalo, la aplicación Enciclopedia de los Dinosaurios en 3D de Anaya Multimedia, junto con unas gafas especiales para disfrutar de sus posibilidades gráficas.

¡Espeluznante!

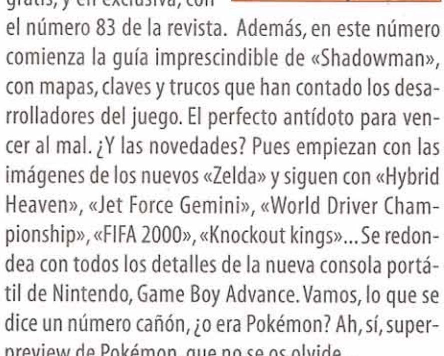


Computer Hoy, la revista práctica, actual y quincenal nos ofrece en el número 25 un test de 10 PCs económicos donde las pruebas de emisiones electromagnéticas han dado resultados ¡Espeluznantes! También encontrarás una comparativa con 8 de los mejores juegos de espionaje y detectives como «Discworld Noir», «Scotland Yard»,« Cluedo» y «Police Quest 2». Además, las mejores webs para estudiantes con chuletas, exámenes... Esto y más por tan sólo 250 Ptas.

Decora tu consola con el Episodio I

El número 97 de Hobby Consolas tiene sorpresas para todos los públicos.¿Eres un fan de «Star Wars»? Pues decora tu consola con las dos espectaculares pegatinas de los juegos «Episode I: Racer» (para Nintendo 64) y «Episodio I: La Amenaza Fantasma» (para PlayStation) que regala. ¿Lo tuyo es el manga? Con la revista puedes llevarte a casa un nuevo vídeo de «Dragon Ball GT». ¿Que lo que te mola es el fútbol? Conoce cómo va a ser «FIFA 2000». Además, la revista incluye un comentario del genial «Final Fantasy VIII» y un reportaje detallado con todo lo que se vio el ECTS de Londres. Todo esto y mucho más, como siempre, en Hobby Consolas.

Consigue con Nintendo Acción la exclusiva carpeta Pokémon



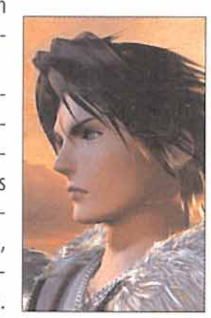
Ya lo has leído. Este mes Nintendo Acción tiene un regalo excepcional: nada menos que una carpeta «Pokémon», el fenómeno de Game Boy que está a punto de llegar a España. Consíguela gratis, y en exclusiva, con el número 83 de la revista. Además, en este número comienza la guía imprescindible de «Shadowman», con mapas, claves y trucos que han contado los desarrolladores del juego. El perfecto antídoto para vencer al mal. ¿Y las novedades? Pues empiezan con las imágenes de los nuevos «Zelda» y siguen con «Hybrid Heaven», «Jet Force Gemini», «World Driver Championship», «FIFA 2000», «Knockout kings»... Se redondea con todos los detalles de la nueva consola portátil de Nintendo, Game Boy Advance. Vamos, lo que se dice un número cañón, ¿o era Pokémon? Ah, sí, superpreview de Pokémon, que no se os olvide...

Todo lo querías saber de Final Fantasy VIII

El juego estrella del momento en PlayStation es «Final Fantasy VIII» y PlayManía os ha preparado un completo reportaje desvelando sus principales atractivos.

Junto a la maravilla de Square, también podréis encontrar reportajes sobre la última entrega de la saga «Tomb Raider», los futuros bombazos de EA Sports y «Tarzán», la nueva aventura de Disney.

Novedades del calibre de «Shadowman» o «Wipeout 3» se reparten el protagonismo con dos guías completas que os llevarán al final de «Driver» y «Silent Hill».



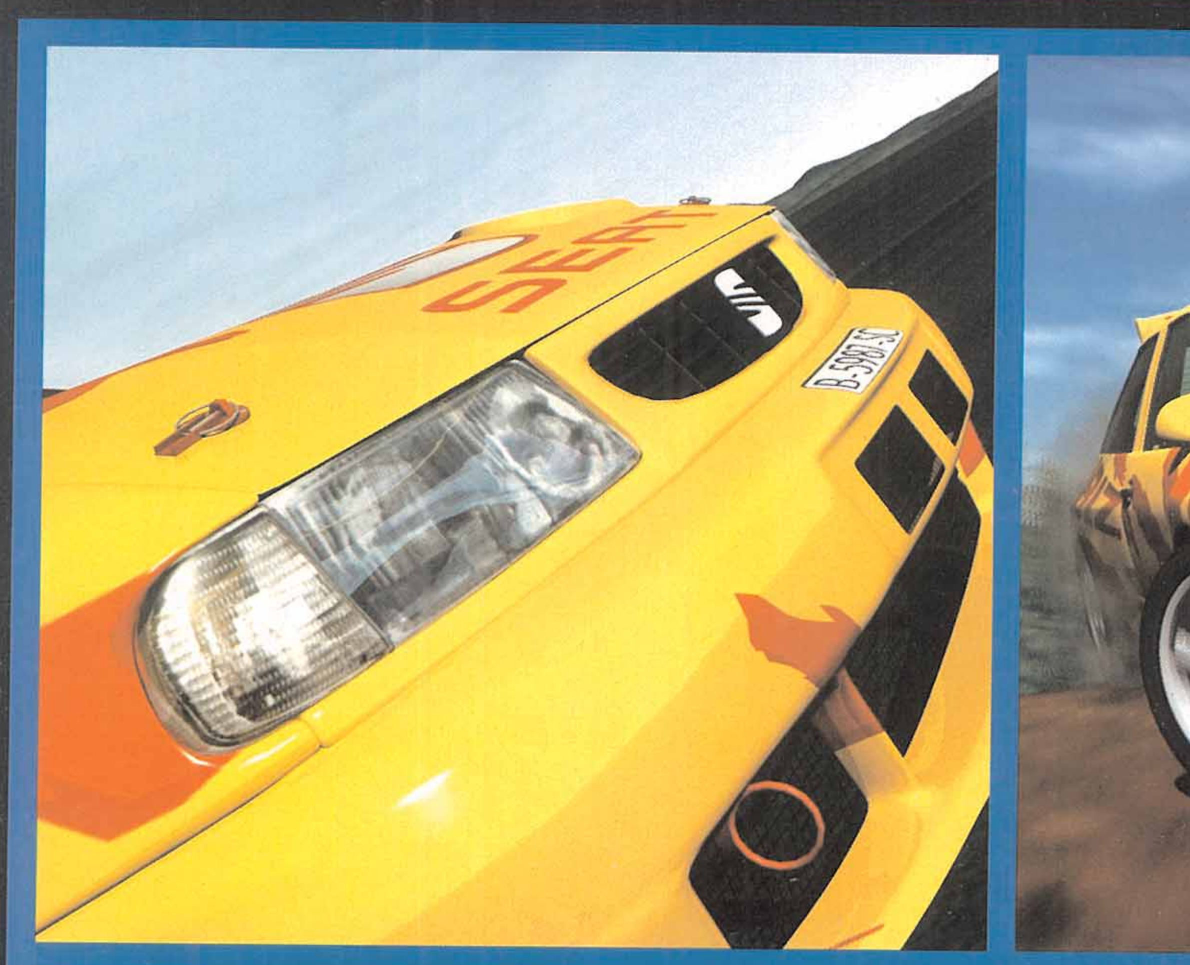
Como remate, un suplemento gratuito de 36 páginas que os ofrece soluciones para algunos de los mejores Platinum del momento: «Cool Boarders 2», «Gran Turismo» y «Medievil». Y sólo por 395 pesetas.

Colin McRae 2

El actual e indiscutible número uno del panorama de los Rallies virtuales, «Colin McRae Rally» está a punto de dejar paso a una serie de nuevos títulos que llegan pisando con fuerza. Sin embargo, nadie como Codemasters para ceder el cetro del poder conquistado por su producción a... como resultaba casi inevitable, «Colin McRae Rally 2».

La compañía de los hermanos Darling, con el mismo equipo que ya diseñara el juego original, calienta motores para la segunda entrega de uno de los mejores títulos dedicados al mundo del motor jamás creado.

De momento, Codemasters ha "calentado" al personal en el último ECTS con la presentación de una versión jugable, en formato PlayStation, de «Colin McRae Rally 2», demostrando que siempre se puede llegar un poco más lejos de todo lo imaginable.

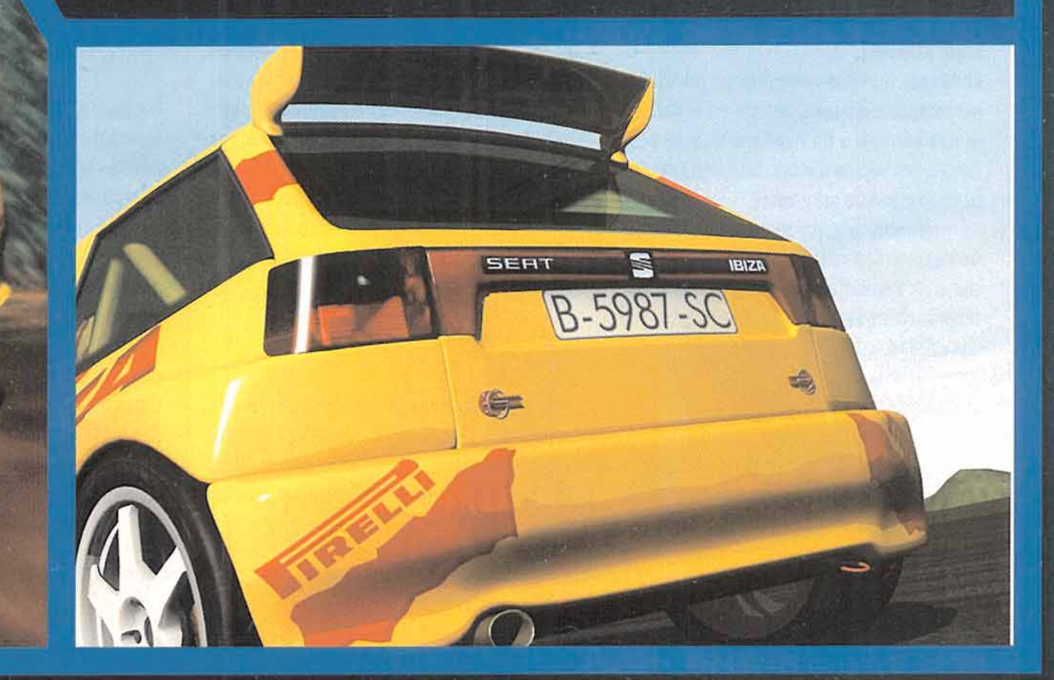


TOCA WTC

Codemasters está lanzada en la producción de juegos de coches. Si con un título como «Colin McRae Rally» llegaron a rozar el cielo –y hay que esperar a su segunda parte para saber lo que es bueno–, la serie «TOCA» llega a su tercera entrega con «World Touring Cars». Aunque tiene difícil hacer sombra a los títulos de rallies, esta nueva producción de Codemasters está encaminada a sentar cátedra en el universo de los juegos de coches, pues en tecnología y opciones de juego ha sufrido una mejora más que importante, que entusiasmará a los aficionados al género.

Rally Championship

Pero Codemasters tiene un rival importantísimo en un juego como «Rally Championship», creado por Magnetic Fields –chicos que en esto de los juegos de coches ya tienen un curriculum más que impresionante, desde los tiempos del Amiga– y Europress, y que está llamado a convertirse en todo un número uno. Pocas veces se ha visto una representación tan realista de los modelos reales que compiten en el campeonato mundial de rallies, a pesar de que el juego se ambiente, únicamente, en escenarios británicos. Absolutamente exquisito.



Micromanía se reserva el derecho de publicar las cartas que se reciban en esta sección, así como de resumirlas o extractarlas cuando lo considere oportuno. No se devolverán los originales no solicitados, ni se facilitará información postal o telefónica sobre los mismos.

COMPRA DE UN PROCESADOR

Estoy en un curso de animación de «3D Studio Max 2.5» y no va en mi ordenador, por lo que me quiero comprar otro en Noviembre y no sé qué microprocesador elegir, Pentium III o AMD-K6 3D Now ¿Cuál funciona mejor con este tipo de programas? Personalmente prefiero el procesador Pentium, pero tampoco entiendo mucho, así que...
En relación a la tarjeta gráfica, ¿funcionan bien las de última generación como la Riva TNT2 con este programa o me recomendáis alguna especialmente?
Y para terminar, una locura: Teniendo en cuenta que el precio de los AMD no es muy alto y que prefiero un Pentium, había pensado en la posibilidad de comprar los dos para que trabajen a la vez, pero me han dicho que para ello es necesario una placa dual. ¿Existe algún otro modo más sencillo, como conectar dos placas mediante red o algo parecido para que trabajen en paralelo? Si se pudiera hacer, ¿aumentaría considerablemente la rapidez a la hora de manejar polígonos y realizar los render?

Luis Franco Gómez. Madrid.

Ni el procesador Pentium III ni el AMD-K6 3D Now han dado señales de problemas al usar esta clase de programas con ellos, si bien adquirir un procesador Intel sería buena idea por la superior compatibilidad.
Un consejo que te daríamos es que una vez adquieras tu ordenador nuevo configures un sistema de arranque dual entre Windows 98 y Windows NT, instalando ambos.
Las tarjetas de última generación funcionan perfectamente con «3D Studio Max 2.5» pues este programa utiliza los mismos API que se usan en los juegos, es decir, Direct3D, Glide y OpenGL.
Lo último que nos comentas de juntar dos procesadores no sería posible en el caso de juntar un AMD y un Pentium III, y aunque fuesen dos de una misma clase, sería meterse en camisas de once varas.
La mejor solución que puedes tomar es adquirir un ordenador de última generación, como un Pentium III a 500 MHz, con el que tendrás más que suficiente para trabajar con comodidad.

MELANCÓLICO ES POCO

Hace siete años que sigo con la magia de esta gran revista, y aunque esta pregunta pueda parecer un poco retrasada hoy en día, ¿cómo puedo conseguir aventuras conversacionales que funcionen en el PC? Por cierto, no dispongo de Internet. En el caso de que esta cruzada por adquirir estos preciados legados de nuestros antepasado sea imposible, ¿podríais incluir en un rinconcito de vuestros CD-ROM de la revista alguna o algunas aventurillas conversacionales?

Iván Montserrat. Barcelona.

Pues precisamente la única manera que tienes de conseguir esa clase de reliquias que tantas y tantas horas divertidas nos hicieron pasar delante de nuestro ordenador es a través de Internet, pues algo así es prácticamente imposible encontrarlo en las tiendas especializadas hoy día.
Por otra parte, nos encontramos un poco atados de manos a la hora de incluirlas en el CD-ROM, pues no entra en nuestra política el incluir juegos completos.

DUDAS MÚLTIPLES

La primera es sobre «Carmageddon II», pues no sabemos si funciona sin tarjeta aceleradora 3D o es necesaria para ejecutarlo.
La segunda también va para «Carmageddon II», ya que nos gustaría que nos dijesen dónde podemos encontrarlo.
¿Se sabe algo de «Monkey Island IV»? ¿Su fecha de salida, tal vez?

Enrique Jiménez Herrero, Alberto Martínez Jiménez. Murcia.

«Carmageddon II» funciona perfectamente sin tarjeta aceleradora 3D, aunque, por supuesto, la calidad gráfica dista enormemente de la que se puede conseguir con este hardware.
Al ser un juego que, primero, ha tenido mucho bombo y platillo por el tema que abarca, y segundo, por no ser extremadamente antiguo, deberiais poder encontrarlo sin ninguna clase de dificultades en una tienda especializada o en unos grandes almacenes.
De «Monkey Island IV» aún no se sabe nada de cómo va a ser y, mucho menos, cuándo va a salir.

UN LECTOR ENFADADO

¿Me irían con buen rendimiento los juegos «Hidden & Dangerous», «Resident Evil 2», «Turok 2», «Street Wars», «Kingpin», «Aliens Vs. Predator», teniendo en cuenta que poseo un Pentium MMX 233 Mhz, con 32 Mb. De SDRAM, 1 Gb. de disco duro y una tarjeta Voodoo3 2000?
En segundo lugar, estoy muy enfadado con vosotros porque aún no habéis puesto ni un solo reportaje de «Command & Conquer: Tiberian Sun». No aparece ni en el calendario de lanzamientos en La Escuela de Estrategas.
¿Es que ya lo han sacado a la venta y no me he enterado?

Joaquín Canos Nebot. Castellón De La Plana.

Con el ordenador que dices que tienes, ninguno de los juegos que nos enumeras debería darte problemas de rendimiento, así que no sabemos a qué esperas para comprártelos, pues todos son, dentro de su estilo, francamente buenos.
Que tu enfado desaparezca, pues, como podrás ver, en este mes se incluye el comentario de«Command & Conquer: Tiberian Sun». No es que hayamos querido omitirlo, sino que debido a que nos ceñimos a unas fechas de lanzamiento y el juego salía en estas fechas, no podíamos adelantar el comentario al momento de su salida, por eso que el Punto de Mira aparezca en este número. Pero ya se sabe que cuanto más se espera algo, con más ganas se coge luego, ¿no?

¿CÓMO SERA «TOMB RAIDER: LA ÚLTIMA REVELACIÓN»?

Todos sabemos ya que la cuarta parte de «Tomb Raider» esta haciéndose, pero, tras las clasificaciones que se llevó la entrega anterior por parte de la crítica, me da miedo comprarme esta siguiente y ver que de nuevo es más de lo mismo. ¿Podríais decirme las novedades que incluirá «Tomb Raider: La Última Revelación» con relación a «Tomb Raider III»?

Carlos Hidalgo. Madrid

Por suerte, EIDOS no va a caer de nuevo en el error que cometieron dejando entre la segunda y la tercera parte muy poco espacio de tiempo, con las más que evidentes similitudes que existieron entre ambos, lo cual llevó a la caída fulgurante de «Tomb Raider III».
Al haberse pensado muy mucho cómo continuar la saga, al haber planteado con esmero la forma en que debía desarrollarse el argumento y las novedades tecnológicas, creemos que, guardando las similitudes obligadas, para poder ser considerado un «Tomb Raider», no sólo se va a añadir aquello que tenemos en mente, como más movimientos para la protagonista, más escenarios y más armas, sino también se va a perfeccionar la inteligencia artificial de los enemigos, las posibilidades de acción, se mejorarán los efectos visuales y, por supuesto, el realismo en todos y cada uno de los aspectos. Y si no, lee el suplemento de este mes.

INTERESADO EN DIABLO II

Me gustaría saber la fecha de puesta a la venta de «Diablo II» y cuáles serán sus requisitos mínimos si es que tenéis ya la información.

Juan Zumaglini Ruiz. Málaga.

De momento, la fecha que hicieron pública en Blizzard sigue en pie, es decir, para estas próximas Navidades, y en cuanto a los requisitos mínimos necesarios, no te podemos decir nada, pues aún no se han hecho públicos, pero en cuanto dispongamos de la información, la haremos pública.

PATAS ARRIBA DE «OUTCAST»

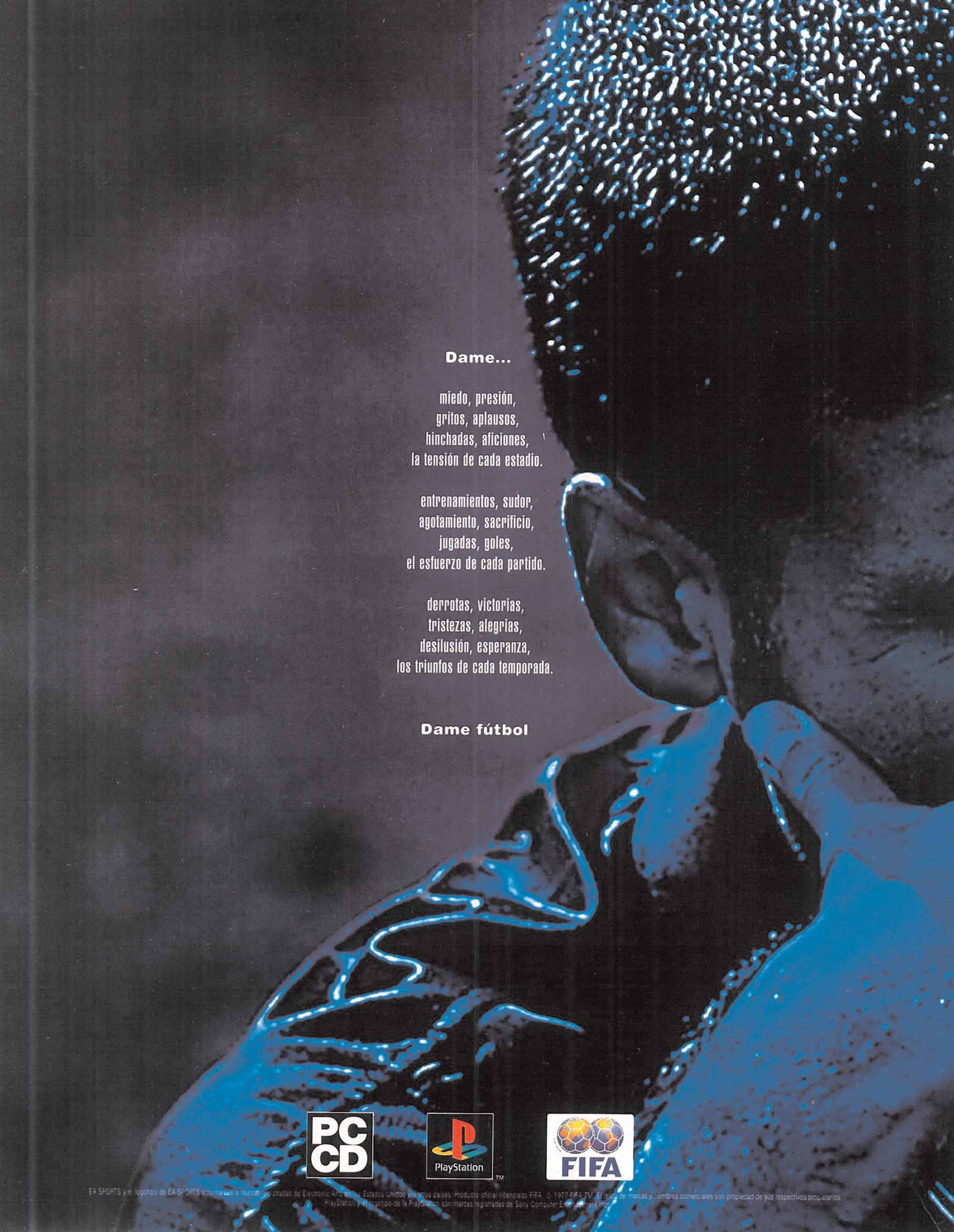
Como ya sabe mucha gente, el juego «Outcast» es muy difícil en cuanto a lo de aventura, ya que hay muchos mundos y siempre hay algo que hacer. ¿Podríais incluir a «Outcast» en la sección Patas Arriba o hacer una Guía Rápida? Así podríais ayudarnos mucho en este gran juego.
En cuanto a «Age of Empires II», ¿cuándo sale a la venta, en Septiembre o en Navidad?
Estoy seguro de que mucha gente que ha jugado a la primera parte está deseando que salga ya el sucesor.

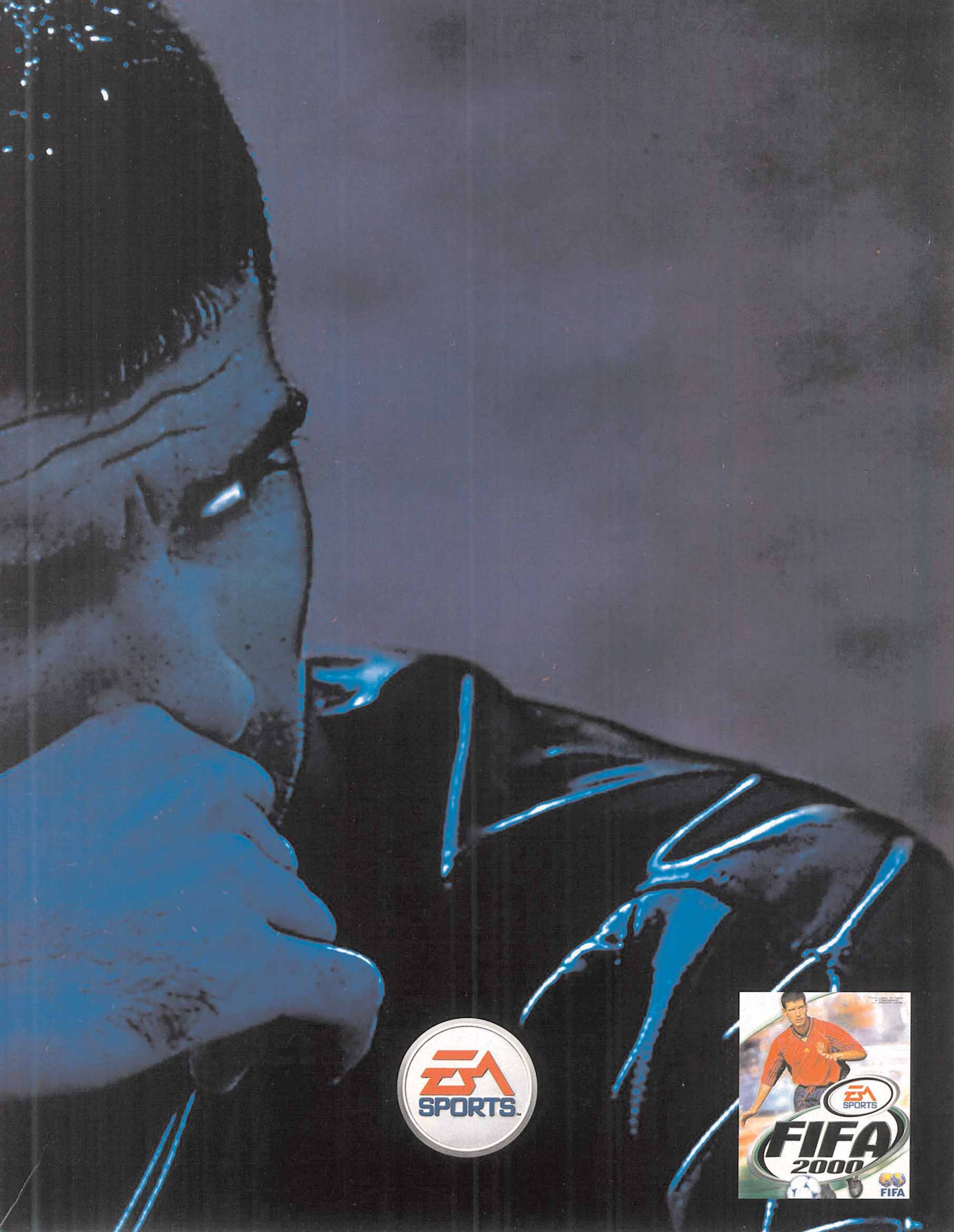
Juan Manuel Ayala. Alicante.

La cuestión de no sacar el Patas Arriba de «Outcast» no viene por motivos infundados, sino que responde más bien a la política de sacar cada número un tipo diferente de juego, como lo corrobora el del mes pasado –«La Amenaza Fantasma»– o el de este mes –«Hidden & Dangerous»–, pero seguro que lo podrás tener dentro de muy poco.
En cuanto a la fecha de salida de «Age of Empires II» sigue siendo de momento mediados de Octubre, aunque hay muchas posibilidades de que, como tú bien dices, se retrase hasta navidad, pero esperemos que eso nunca llegue a cumplirse, pues al igual que tú y otros muchos amantes de la estrategia, entre los que nos incluimos, estamos esperando con gran ansiedad a que este título se encuentre disponible.

Para participar en esta sección debéis enviar vuestras cartas a: ***MICROMANÍA.*** *C/ de los Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña* ***CARTAS AL DIRECTOR.***
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón: **cartas.micromania@hobbypress.es**


EA
SPORTS™


Dame...
miedo, presión,
gritos, aplausos,
hinchadas, aficiones,
la tensión de cada estadio.
entrenamientos, sudor,
agotamiento, sacrificio,
jugadas, goles,
el esfuerzo de cada partido.
derrotas, victorias,
tristezas, alegrias,
desilusión, esperanza,
los triunfos de cada temporada.
Dame fútbol
PC CD
PlayStation
FIFA


EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA
2000
FIFA


PC
CD


PlayStation

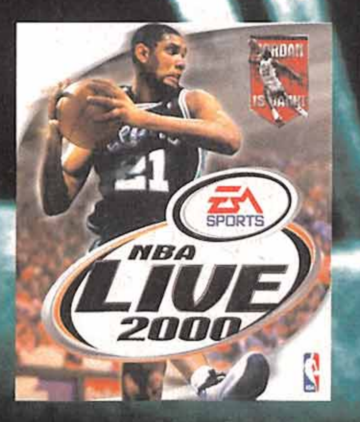

NINTENDO64


NBA

suplencia, lesiones, recuperaciones, sacrificio. Jugadas, pases, tapones, canastas, derrotas, victorias, tristezas, alegrías, frustraciones, clasificaciones, campeonatos.

Dame baloncesto





ECTS 1999

LOS JUEGOS DEL SIGLO XXI

Cuando todo parecía dicho por el E3, y los augures pronosticaban una edición del ECTS que implicara poco menos que el principio del fin para este certamen, la sorpresa volvió a saltar. Aunque, en líneas generales, no se puede decir que la otrora feria más importante del software haya llegado a un nivel insuperable, pues las ausencias de algunas de las grandes compañías marcaron notablemente el discurrir del evento, no es menos cierto que, poco a poco, el ECTS va resurgiendo, tras temporadas de caída en picado. Por primera vez desde hace varios años, un puñado de auténticas novedades ha aparecido en el ECTS.

UN NUEVO COMIENZO

Casi parecía impensable que después del E3, momento en que todas las compañías del mundo del videojuego parecen ponerse de acuerdo para hacer una demostración de fuerza, en un macroshow en el que todo parece regirse por la cantidad, el ECTS ha devuelto a Europa parte del prestigio perdido en los últimos años. Curiosamente, ha sido cuando varias grandes han brillado por su ausencia, debido a la celebración de muestras personales paralelas, o realizadas con anterioridad al ECTS. Microsoft, Activision, Electronic Arts o Sega se han contado entre ellas. Otros han preferido aparecer discretamente por la feria, como Infogrames o EIDOS. Y algunos, han tomado la edición de 1999 como punto de partida para un esperado nuevo impulso y resurgimiento, caso de Nintendo, Hasbro/Microprose, etc.

En cualquier caso, lo más importante ha sido que las novedades han acompañado a esta edición del ECTS, como no se conocía desde hace años. No sólo las tangibles, sino también aquellas otras que comienzan como un rumor, intencionado o no por parte de la compañía a que afecte, que siempre gustan de descubrir, por lo que puede conllevar de revolución a un determinado nivel, para el futuro.

En un rapidísimo resumen, Micromanía presenta ahora los juegos que marcarán el futuro de los próximos meses en el sector, y que conviene no perder de vista de aquí al año 2000.

LOS SECRETOS DE MICROSOFT

Una de las ausencia más significativas del ECTS... ¿o no? La verdad es que Microsoft no hizo acto de presencia en el Olympia, sólo para poder celebrar en el más absoluto secreto una reunión con una serie de desarrolladores en un hotel muy cercano a donde la feria tenía lugar. La razón era, según diversas fuentes aseguran, la presentación extraoficial de un hardware muy especial del que se dice que implicará la entrada de la compañía de Bill Gates en el mundo de las consolas.

Como suena; el nombre clave de la máquina, X Box, andaba en boca de todos, y los rumores iban despejando algunas de las posibles especificaciones de la máquina. Según se escuchó, el X Box es una consola constituida sobre la base gráfica de los nuevos chip GeForce de nVidia, con Windows CE como SO. También se hablaba de las posibilidades de acceso a Internet y juego multiusuario en la red.

Si es cierto, una posible explicación al secretismo de Microsoft estaría en la actual situación de la compañía en su acuerdo con Sega referente a Dreamcast. Teniendo en cuenta que esta última, en teoría, puede presentar unas características muy parecidas con X Box, Microsoft podría no querer hacer público el desarrollo del hardware para no perjudicar a Sega hasta que Dreamcast no esté afianzada en el mercado europeo.

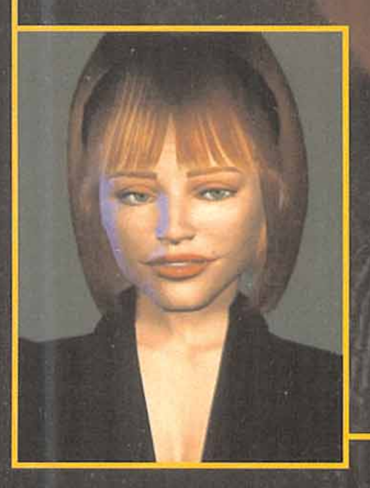
LA GUERRA GRÁFICA

Las, quizá, dos compañías más importantes en la actualidad en el terreno del hardware gráfico, nVidia y 3dfx, han comenzado, de manera extraoficial, una guerra por el liderazgo de este sector del mercado en el futuro más inmediato.

nVidia, poco antes de la celebración del ECTS, presentó de manera oficial su nuevo chip gráfico o, como han dado en denominarlo, GPU: GeForce 256.

Algunas de las impresionantes características de GeForce incluyen un motor de generación gráfica de 256 bit, un motor de transformación geométrica, otro de aplicación de efectos de luces dinámicas y la posibilidades de gestionar de manera simultánea hasta 15 millones de triángulos, y un máximo de 480 millones de píxeles por segundo. Es decir, una clara apuesta por la velocidad y los efectos visuales a favor de la descarga de proceso de la CPU principal. Algunas compañías, como Creative, Leadtek o Guillemot ya han anunciado tarjetas 3D basadas en la GPU de nVidia, como la 3D Prophet de Guillemot, que aparecerán en el mercado antes de final de año.





Por otro lado, 3dfx ha seguido un proceso casi paralelo a nVidia en la presentación de nuevas tecnologías. Antes del ECTS y se hizo público el anuncio de la tecnología T-Buffer, una serie de procesos gráficos que los nuevos chips de la compañía llevarán integrados, como el antialiasing espacial, el motion blur y la profundidad de detalle de campo en escenas 3D. Pero, además, 3dfx presentó en el ECTS el desarrollo de una nueva tecnología, basada en la compresión de texturas. El sistema de compresión FXT1, entre otras características, permite obtener un ratio máximo de 1:8 con texturas en bruto, sin apenas perder calidad de manera apreciable. El código fuente de este sistema de compresión está disponible para desarrolladores de manera gratuita y será compatible con todos los API existentes (D3D, Glide y OpenGL). O sea, que en este caso nos encontramos con una apuesta por la optimización de la memoria y las velocidades de transferencia del hard, así como la presentación de efectos visuales de nuevo cuño. 3dfx también tiene prevista la incorporación y disponibilidad de esta tecnología en nuevos productos hardware que aparecerán antes de fin de año, aunque sin una fecha concreta de aparición, y que se incluirán tanto en tarjetas como en unidades OEM.

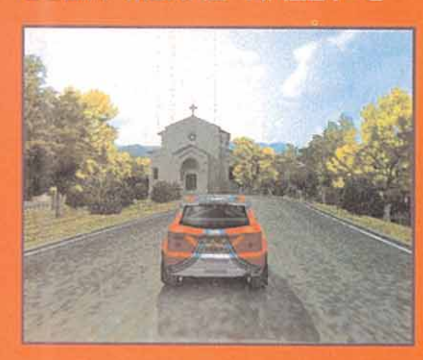
LAS CURIOSIDADES DEL SOFTWARE



Parece que en el mercado del videojuego todo se limita a la evolución tecnológica y las posibilidades, cada vez mayores, de Internet. Aunque no todo el mundo piensa así. Algunos de los juegos más curiosos presentados no tenían una excesiva relación con la tecnología hardware del PC, pero sí, en cierto sentido, con Internet o, mejor dicho, con el juego on line, que no es lo mismo.

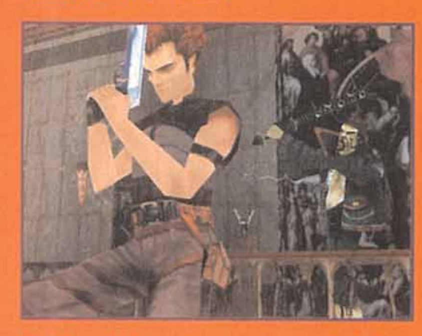
Hasbro/Microprose está desarrollando una serie de títulos, algunos originales y otros basados en clásicos de la compañía, cuyo atractivo reside en que se juegan por email. Casi todos son productos que se enclavan en el género de la estrategia por turnos, y sin precisar ni grandes equipos ni un acceso a Internet que exija un ancho de banda considerable, permiten disfrutar de partidas a distancia con otra persona, en juegos que van desde el clásico ajedrez a versiones adaptadas de «X Com» o el popular «Cluedo». Todo un hallazgo que ponía una nota de color en el ECTS. Pero, por ahora, no está confirmado que se vayan a distribuir oficialmente en nuestro país. Veremos que ocurre en los próximos meses.

COLIN MCRAE RALLY 2



Si con «TOCA WTC» Codemasters quiere impulsar de nuevo una serie que parecía haber quedado a la sombra del enorme éxito de «Colin McRae Rally», la segunda parte de éste ya tiene visos de estrella. Un engine 3D mejorado, nuevos efectos de física e inercia, modelos más complejos, escenarios más recargados, mayor realismo, velocidad, calidad... Todo un sueño para los amantes del volante, para PlayStation y PC.

DEVIL INSIDE



El órdago de Cryo y Gamesquad para la próxima temporada, con todo el respeto para títulos como «Atlantis II». En un estilo muy diferente, a medio camino entre el recuerdo de «Alone in the Dark», del que Hubert Chardot, productor de «Devil Inside» fue responsable en el guión, y la acción pura y dura. El "Survival Horror" tiene un nuevo representante en PC, que se poya en la potencia de un engine 3D de nuevo cuño, y una historia fascinante y terrorífica.

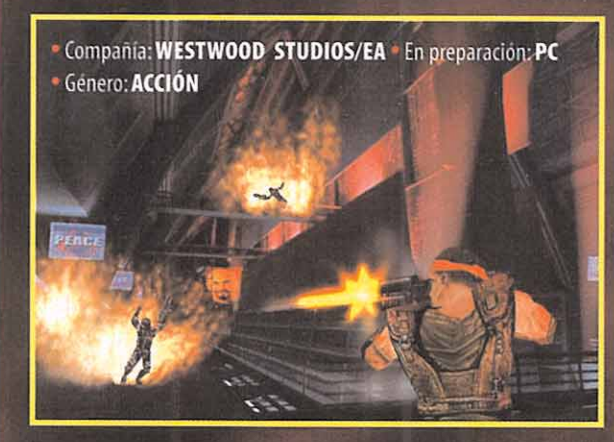
DIABLO II



Sí. Esta vez parece que Blizzard va en serio con lo de lanzar su tan esperado juego antes de final de año. La complejidad de dar una nueva cara a «Diablo», con mucha mayor profundidad en la historia, los personajes, mejoras en la IA y el diseño de unos escenarios mastodónticos y fascinantes, ha retrasado lo indecible esta producción de la compañía, pero su aspecto es cada vez más impresionante. La espera, como se suele decir, va a merecer la pena.

COMMAND & CONQUER: RENEGADE

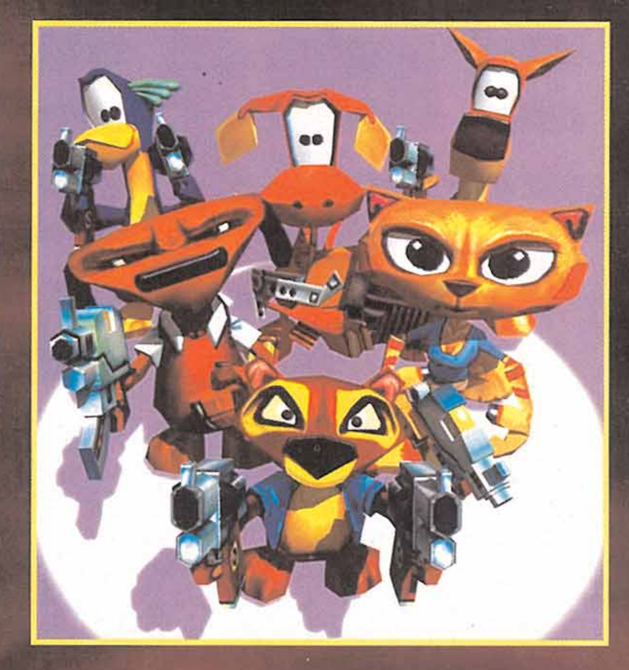
• Compañía: **WESTWOOD STUDIOS/EA** • En preparación: **PC**
• Género: **ACCIÓN**



El tan secreto proyecto de Westwood Studios, que se presentaba, a priori, como una revisitación del universo de «Command & Conquer» desde la perspectiva de la estrategia en tiempo real en entornos 3D, se desveló al final como un atractivo juego de acción, con ligeras dosis de planteamientos estratégicos, en que al compañía toma al personaje del "comando", que apareció en el título original, y lo traslada a un universo tridimensional en el que todo el espíritu de la serie impregna la acción que se despliega en pantalla. Combinando tercera y primera persona, con efectos de zoom, y acciones de sabotaje, ataque y espionaje, «Renegade» se perfila como un radical cambio de estilo en los habituales productos de Westwood, pero dotado del buen hacer en diseño, tecnología y jugabilidad, que la compañía sabe imprimir a todas sus producciones.



FURBALLS



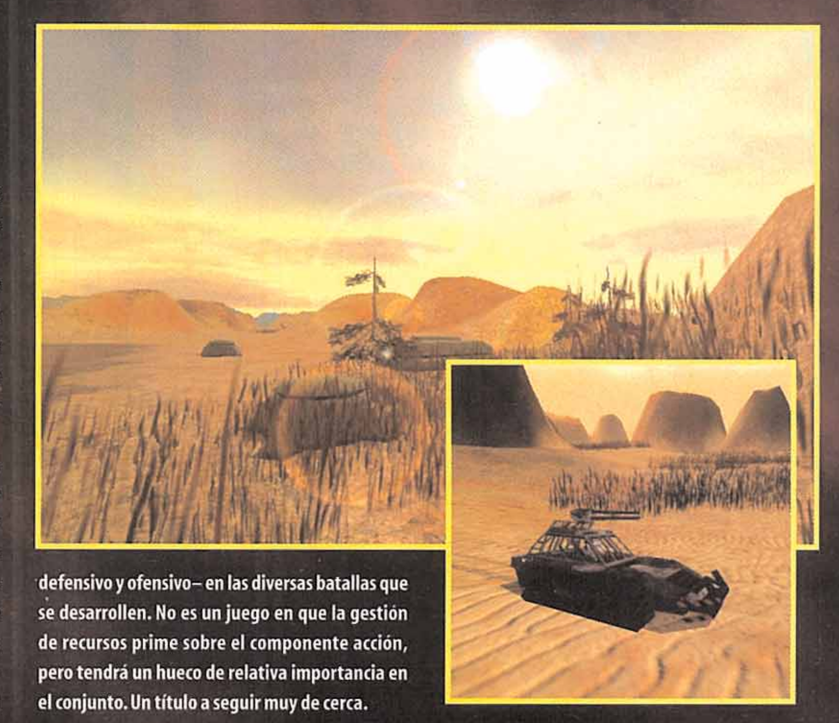
• Compañía: **BIZARRE CREATIONS/ACCLAIM**
• En preparación: **PC/DREAMCAST**
• Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

El esperado proyecto de Bizarre para el próximo año, «Furballs», se destapó en el ECTS para enseñar al público asistente un título dotado de un nivel de originalidad realmente elevado, así como de una exquisitez técnica y de diseño más que loable. El juego nos lleva a un universo poblado de animales –casi una fábula interactiva– en el que los protagonistas –gatos, perros... y hasta pingüinos– luchan contra una serie de malvados personajes que han decidido secuestrar a los cachorros de todas las especies del universo zoológico en que se ambienta el título. La tarea de rescate se desarrolla a lo largo y ancho de enormes escenarios, cuya característica más relevante es que se trata de espacios abiertos plagados de multitud de detalles. No se trata de un juego de acción, sin más, sino que plantea numerosos puzzles de una dificultad media, que obliga al jugador a pensar antes de actuar, en un entorno que ofrece un nivel de interacción muy elevado.
Técnicamente impecable, «Furballs», tanto en su versión Dreamcast como PC, ofrecerá una serie de opciones multijugador realmente divertidas.

GROUND CONTROL

• Compañía: **SIERRA** • En preparación: **PC**
• Género: **ESTRATEGIA**

Un título que viene a sumarse a la cada vez más larga lista de juegos de estrategia en tiempo real, en entornos tridimensionales.
Sin embargo, por lo que se ha podido ver de «Ground Control» en el ECTS, la nueva producción de Sierra pretende situarse por encima de sus posibles competidores abordando el desarrollo del juego en dos vertientes fundamentales: tecnología y jugabilidad.
Muchos más que en otros juegos del género, «Ground Control» sitúa el apartado técnico y de riqueza visual únicamente como apoyo de la jugabilidad, y no como un mero componente cosmético. Cada pequeño detalle tiene su razón de ser en el diseño, desde la vegetación que permite ocultar a distintas unidades, hasta la compleja orografía que muestra, que permite, en la práctica, ser utilizada como un arma más –a nivel defensivo y ofensivo– en las diversas batallas que se desarrollen. No es un juego en que la gestión de recursos prime sobre el componente acción, pero tendrá un hueco de relativa importancia en el conjunto. Un título a seguir muy de cerca.





• Compañía: **BLIZZARD** • En preparación: **PC** • Género: **RPS**

WARCRAFT III

Cuando todo el mundo esperaba que Blizzard, una vez más, anunciará el lanzamiento de «Diablo II» –ya inminente, como no–, la compañía dio la gran campanada con la presentación, primero en una rueda de prensa, después en pases privados a las distintas publicaciones que acudieron al ECTS, de su innovador y, muy posiblemente revolucionario, «Warcraft III».

El universo de los orcos y los humanos ha entrado de lleno en el mundo de las 3D, con un diseño de acción tan particular y único que Blizzard habla del desarrollo, en la práctica, de un nuevo género, el RPS o Role Playing Strategy game, es decir, juego de Rol y Estrategia en tiempo real. Con un equilibrio más inclinado hacia la acción y la estrategia que hacia el rol, «Warcraft III» pondrá seis razas a disposición del usuario, en unos mapas gigantescos por los que moverse y que explorar, que además en muchas ocasiones llegarán a rozar con la aventura. Manejaremos un héroe, capaz de comandar un equipo de hasta doce unidades, que podrán entrar en batalla a las órdenes de su jefe, en el momento que lo deseemos.

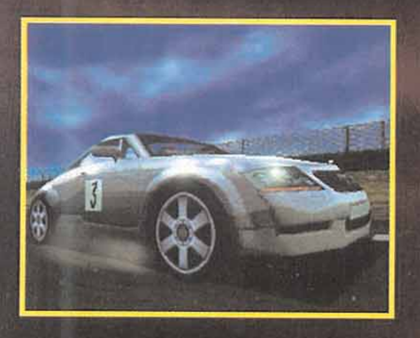
Espectacular, atractivo, absorbente y con un diseño gráfico que alcanza la genialidad, «Warcraft III» se perfila como todo un número uno, como Blizzard ya nos tiene acostumbrados.

TOCA WORLD TOURING CARS

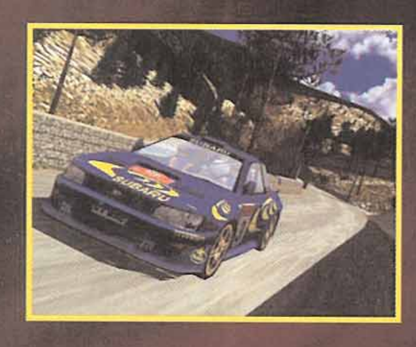
• Compañía: **CODEMASTERS**
• En preparación: **PC/PLAYSTATION**
• Género: **SIMULADOR/ARCADE**

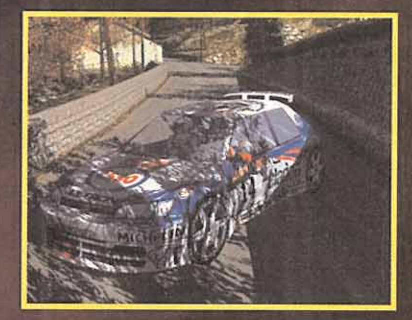
Codemasters, además de vivir de «Colin McRae» y su anunciada segunda parte, no deja de lado una de las series que más alegrías les ha dado en los últimos años. Llega una nueva entrega de «TOCA», con el nombre de «World Touring Cars», para exprimir aún más el mundo de la velocidad y la competición. Un engine 3D mucho más potente, modelos más realistas, una física más depurada y todo el buen saber hacer de Codemasters en el apartado de la jugabilidad se combinan para desarrollar el juego más completo y técnicamente avanzado de la serie «TOCA».

Al igual que anters, el nivel de configuración de los vehículos por parte del usuario se convierte en uno de sus mayores atractivos. Asimismo, se está depurando hasta el límite el equilibrio entre simulación y arcade, para conseguir un conjunto realmente atractivo de cara a todo tipo de usuarios, y que sea capaz de colmar las aspiraciones y exigencias de los jugadores más "duros".



RALLY RACING SIMULATION





• Compañía: **UBI SOFT** • En preparación: **PC** • Género: **SIMULADOR/ARCADE**

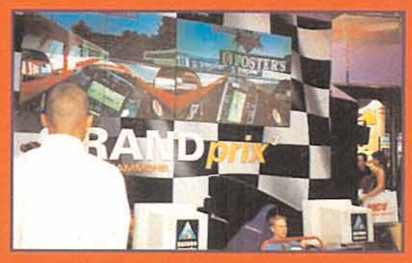
Uno de los títulos que más nos gustó contemplar en el ECTS fue el nuevo título de coches de UBI, no sólo porque se perfile como un auténtico bombazo, con posibilidades de convertirse en el más realista juego de rallies jamás diseñado –basta con echar un vistazo a las pantallas–, y con más de una papeleta para ser uno de los títulos que acompañen el lanzamiento de PlayStation 2 en Europa, sino porque se trata de un juego completamente desarrollado en España.

Cuando, hace ya bastantes meses, UBI Soft anunció que comenzaba a formar un equipo de desarrollo de videojuegos en España, el secreto proyecto en que comenzaron a trabajar era el que ahora se ha desvelado con el nombre de «Rally Racing Simulation», y aunque se fecha de lanzamiento aún se encuentra lejos, bien entrado el año 2 000, el aspecto que ya presentaba la primera versión beta que se ha visto resultaba, sencillamente, sensacional.

Que se anden con cuidado Europress y Codemasters, que UBI llega pisando fuerte en el mundo de los rallies.

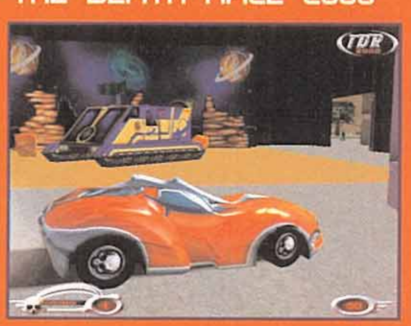


GRAND PRIX 3



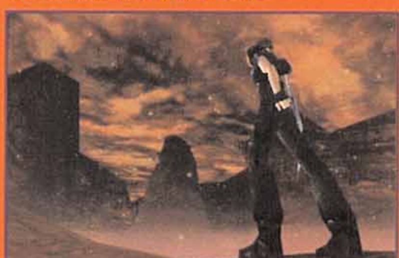
No es una broma. Hasbro/Microprose presentó en el ECTS, por vez primera y de manera oficial, el esperadísimo título de Geoff Crammond, del que ya empezábamos a dudar que existiera de veras. Pero en una versión jugable y espectacular, «Grand Prix 3» apareció en la feria londinense. Aún queda un largo camino por delante para disfrutar del juego en una versión final. Tanto es así, que la compañía no ha querido ceder material gráfico del mismo, pero al menos unas fotos os harán ver que no estábamos soñando cuando nos paramos ante el stand de la compañía.

CARMAGEDDON. THE DEATH RACE 2000



Con la producción de un equipo australiano, y contando por vez primera entre sus características con un engine 3D totalmente nuevo desarrollado en PC –los de versiones anteriores eran engines creados en plataforma Macintosh–, y opciones multiusuario para juego en Internet, el último «Carmageddon» llegará hasta nosotros a comienzos del año próximo, más espectacular, divertido y atractivo que nunca. Preparaos para la caza del peatón.

TITANIUM ANGEL



Una mujer, Carmen; un mecanoide, Titán; un engine 3D que hará morirse de envidia a los chicos de Epic y su «Unreal»; una historia de cazarrecompensas galácticos, y un universo 3D fascinante y peligroso. Son las credenciales de «Titanium Angel», la nueva producción de SCi que, aún con meses de desarrollo por delante, ya nos dejó anonadados en el pasado E3, y repitió en el último ECTS. No perdáis este nombre de vista, porque dará mucho que hablar el año que viene.

Los juegos que no te debes perder



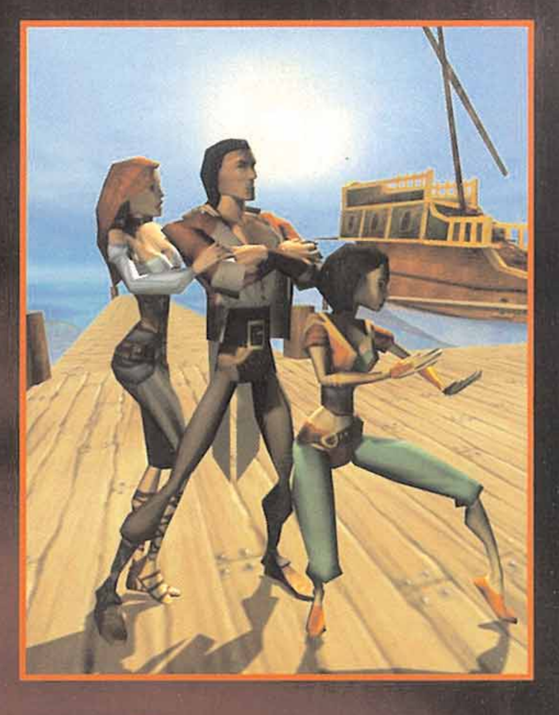
ATLANTIS II

Cryo ha visto el filón que tiene en sus aventuras basadas en Omni 3D, y continúa una de las de mayor éxito, «Atlantis». Más potencia en el apartado tecnológico y una nueva estructura en episodios para un título en el que la compañía ha depositado grandes esperanzas.



CREATURES 3

La vida artificial continúa su peculiar evolución con la nueva entrega de «Creatures». Mindscape hará las delicias de los jugadores que ya pudieron disfrutar de los anteriores títulos, en una edición mucho más compleja en su desarrollo y posibilidades.



GALLEON

Confounding Factor continúa la producción de este bellísimo juego de acción y aventura, que posee uno de los diseños más sobresalientes, tanto a nivel gráfico como de acción, que hemos podido ver en mucho tiempo. Un historia de amor, con piratas de por medio, y una calidad técnica como para quitar el hipo al jugador más exigente, son sus notas más reseñables.



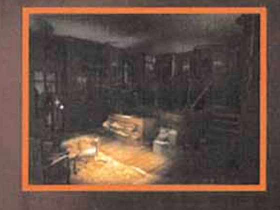
DRÁCULA

En una producción que hay que considerar como una licencia oficial de los personajes y trama creados por Bram Stoker en «Drácula», Microids ha desarrollado una aventura basada en el engine de «Amerzone», que nos lleva hasta más allá del libro, en una continuación hipotética de la historia que el autor describió en su inmortal obra. Fascinante ambientación.



GANGSTERS 2

HotHouse ha mantenido con suma discreción este desarrollo en el más absoluto secreto... hasta el ECTS. Aunque lo que allí se vio no era sino una versión muy, muy primitiva, la calidad que ya demostró el título original asegura una continuación, cuando menos, a su misma altura en todos sus aspectos.



ALONE IN THE DARK

Infogrames vuelve a sus orígenes en el PC, con una versión remozada del clásico que dio origen a toda una revolución en el modo de diseñar juegos. EL asesoramiento de Hubert Chardot en el guión asegura una calidad de la historia, realmente extraordinaria.



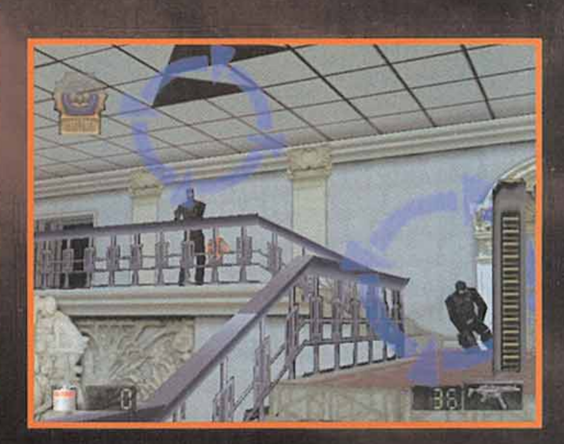
FINAL FANTASY VIII

La versión PC de este, ya clásico, título de Square, que será distribuida por EIDOS, ofrece un fenomenal aspecto en su conversión a formato compatibles. Personajes en alta definición, espectaculares secuencias de invocación y el hecho de ser uno de los juegos más atractivos, en la actualidad, para PlayStation, obliga a considerarlo todo un candidato al éxito.



GIANTS

El deseadísimo título de Planet Moon e Interplay se va a hacer de rogar. Poco antes de la celebración del ECTS se conoció que su lanzamiento se retrasaba hasta el año que viene. Pero pensemos que si a estas alturas ya resulta espectacular, las causas del retraso no pueden deberse sino a mejoras de enorme nivel en el producto, que promete ser toda una genialidad en el mundo del arcade.



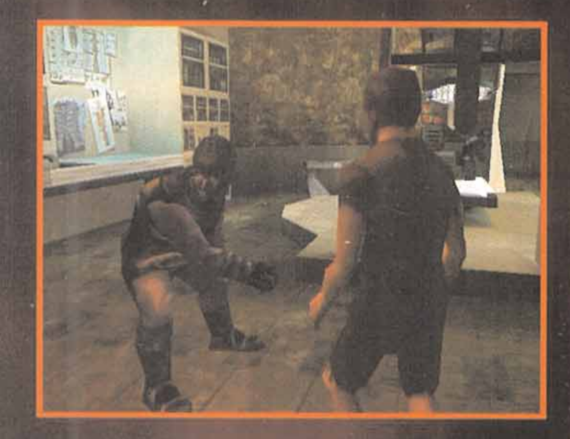
DIE HARD TRILOGY 2. VIVA LAS VEGAS

Fox se ha sacado de la mano la continuación del título que tanto éxito obtuvo en PlayStation, y que quiere reeditar en esta plataforma, así como en PC. La unión de arcade, juego de coches y unos ligeros toques de aventura, aparecen de nuevo en «Viva Las Vegas», en un combinado explosivo.




EMPIRE OF THE ANTS

Extraño, originalísimo y atractivo título de estrategia en tiempo real, que nos pone al mando de una colonia de hormigas, cuya única ambición es subsistir y extender su colonia en un universo microscópico y desconocido en el género. A tener muy en cuenta.



PLANET OF THE APES

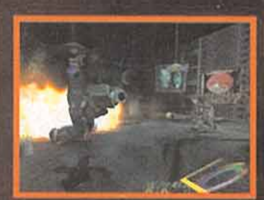
Licencia oficial de la película protagonizada por, entre otros, Charlton Heston y Roddy McDowall, «Planet of the Apes» es una apuesta de Fox por la aventura, con una alta dosis de originalidad, combinando acción y enigmas múltiples, y con una atmósfera magnífica cargada de tensión y suspense.




OFF THE ROAD

Parece que Codemasters se está especializando en el mundo del volante. «Off the Road» es su última apuesta.

Un juego en el que prima la acción, lo espectacular y competiciones en las que todo vale. Mucha atención a los modos de juego multiusuario, porque pueden causar graves problemas de adicción.

MESSIAH

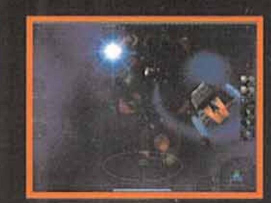
Sí. Que esta vez va en serio. Que el mismo Dave Perry, presente en el ECTS, nos confirmó que «Messiah» aparecerá en el mercado en Diciembre.

Y para corroborarlo allí había una versión más que pulida del título, que dejó boquiabierto al respetable, mientras el engine 3D del juego hacía verdaderas diabluras delante de la concurrencia. Preparaos para este programa, que va a ser algo serio.



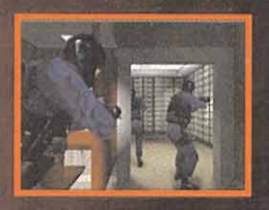
MANKIND 1.5

La nueva versión del título online de Vibes, aparecerá por fin en España, para satisfacer las ansias de todos los fanáticos de la estrategia en tiempo real y los juegos multiusuario. No se trata de un producto novedoso, en sí, pero su ambiciosa producción y diseño, así como su éxito ya probado en varios países de Europa, lo hacen merecedor de una atención especial.

PHOENIX

Team 17 vuelve a la palestra con varias producciones. La primera es «Phoenix», un atractivo simulador espacial, en el que prima la acción. Excelentes efectos visuales y multitud de misiones de todo tipo, en un programa destinado a los seguidores de juegos estilo «Wing Commander».




SWAT 3

El más realista juego de Sierra, de toda su serie iniciada hace años con el primer «Police Quest». Estrategia en tiempo real, acción y una serie de misiones que ofrecen la suficiente variedad y calidad como para tenernos pegados al ordenador días y días.




NOX

Al tiempo que Westwood Studios sorprendía con la presentación de «Command & Conquer: Renegade», la compañía no quiso perder la oportunidad de volver a ponernos los dientes largos con «NoX».

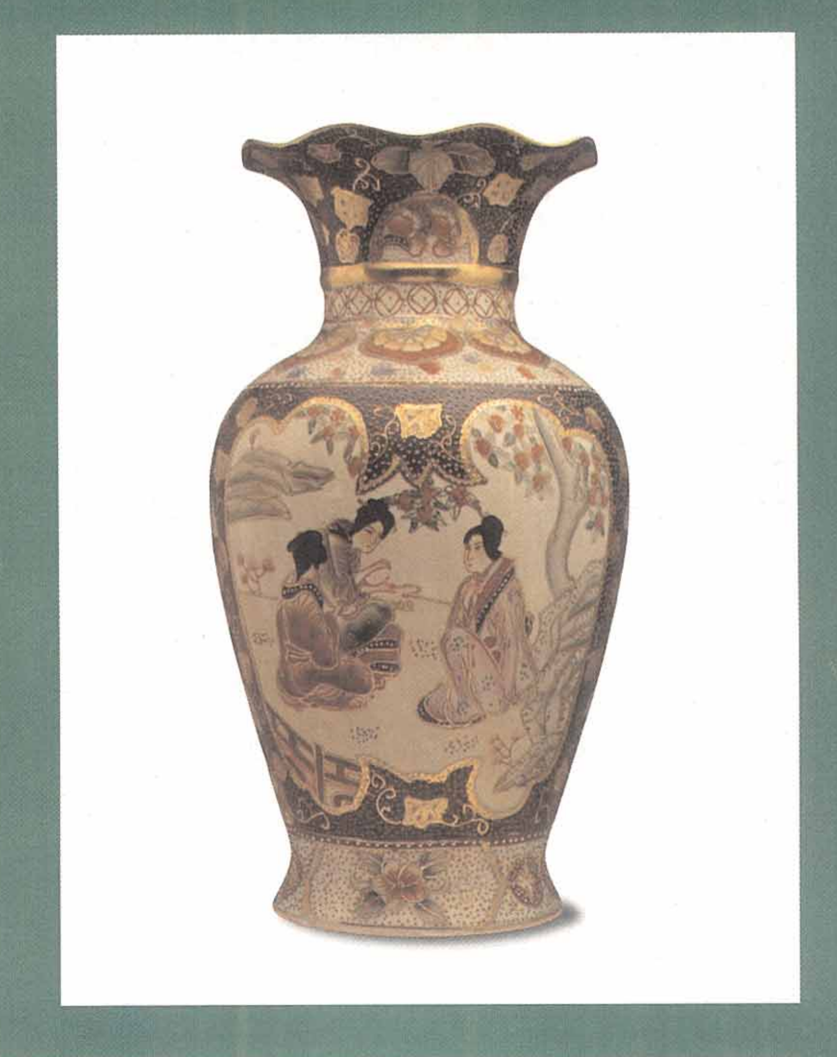
Este juego de rol y acción, que cada vez va presentando un mejor aspecto, aún sigue sin contar con una fecha de lanzamiento definitiva, pero se perfila como todo un éxito para los próximos meses.



a más

piar

Ming



el sitio

reamcast.

está al caer: 128 bits, módem de 33,6 kbps, acceso gratuito a Internet
ue marcará un antes y un después en la historia del videojuego.



Flash

3dfx ha efectuado una baja sustancial en el precio recomendado de sus productos de la gama Voodoo3 en nuestro país, por la cual la Voodoo3 2000 AGP/PCI pasará a costar 19.900 Ptas. (IVA incluido) y la Voodoo3 3000 AGP 29.900 Ptas. (IVA incluido). Este descenso se ve influenciado sin duda por el lanzamiento de la nueva tarjeta Voodoo3 3500 TV.

Sony tiene la intención de ser espónsor oficial del próximo campeonato de Europa de fútbol, Euro 2000. La apuesta de Sony atiende muy estrechamente a la posibilidad de desarrollar videojuegos deportivos realizados bajo licencia.

Creative Labs ha puesto a disposición del público dos nuevas soluciones de almacenamiento de datos; el grabador de CD, Blaster CD-RW 6424, y el PC-DVD RAM 5,2 GB. Ambos productos ofrecen una gran cantidad de opciones almacenamiento destinadas a gestionar datos como el audio digital, fotos, archivos de música .mp3 para crear copias de seguridad de modo fiable.

Sega ha retrasado tres semanas el lanzamiento en Europa de Dreamcast. La consola que iba a ser lanzada en el continente europeo el 23 Septiembre tendrá ahora como nueva fecha el 14 de Octubre. La razón de este retraso responde a un factor que recientemente ha tenido un cambio sustancial en las capacidades on line de la máquina. Dreamcast contará con la infraestructura y apoyo necesario de BT para conexión a Internet.

Nota importante: El mes pasado cometimos un error en el precio del Raptor 3D USB, que pusimos que era de 4 900 Ptas., cuando en realidad es de 8 900 Ptas. Pedimos disculpas.

Una alternativa más en **gráficos**

Tras un prolongado desarrollo provocado por el avance de las tecnologías de proceso gráfico de sus competidores, **3Dlabs** ha integrado el nuevo Permedia 3 en una tarjeta denominada **Permedia 3 Create!**

El adaptador tiene capacidad para ofrecer resoluciones de 2 048x1 536 píxeles en 32 bit de color procesando 3 millones de polígonos/s, y dispone una arquitectura con un RAMDAC de 300 MHz y 32 SDRAM MB de memoria que contempla los más avanzados procedimientos de representación gráfica, como el Virtual Texturing, Stencill buffers de 8-bit y 32-bitde Z buffer.

Compatible con los APIs OpenGL y Direct3D, en Windows 95/98, Windows 2000 y NT, la versatilidad de la tarjeta queda garantizada en los juegos. También cuenta con soporte para DVD por software. De momento no se conoce ningún dato de comercialización en nuestro país, pero puede obtenerse más información para su adquisición en www.3Dlabs.com.

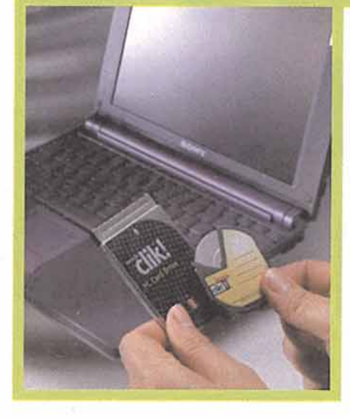
A la cabeza en **MHZ**

Centro Mail ha incorporado un nuevo miembro a la gama Power DVD, con el modelo **Power DVD Pentium III a 600 Mhz**, que viene montado en una caja ATX de semitorre que no requiere el uso de tornillos para el acceso a los componentes. El Microprocesador que incorpora este modelo es un Pentium III tiene 70 nuevas instrucciones respecto al Pentium II, todo pensado para potenciar las aplicaciones multimedia, aspecto en el que cuenta con la tarjeta SoundBlaster Live! Value Edition, y la tarjeta gráfica ATI Rage Fury, de 32MB, además del soporte hardware DVD/MPEG-2 y un lector DVD ROM 6X. Otros componentes son: teclado mecánico, ratón Genius de última generación, altavoces de 240 Watios, micrófono de sobremesa, Disquetera de 3.5 y un completo Pack de Software de Regalo que incluye 8 estupendos títulos valorados en 40 000 ptas. El Power DVD 600 se comercializa a un precio de 314 900 (IVA incluido).

Más información en el teléfono 902 17 18 19.



Los días **contados**



Iomega ha creado el **Clik!** Se trata de un nuevo formato de almacenamiento portátil que con un diminuto tamaño (55x50x2 mm) y tan sólo 10 g de peso, tiene una capacidad de 40 MB. Esto supone el poder contar con animaciones, gráficos, imágenes e incluso más de 70 minutos de música en formato .mp3. Las tendencias que han inspirado este nuevo soporte atienden a la necesidad de contar con un dispositivo removible tanto en entornos empresariales como domésticos, que sea capaz de realizar copias de información extraída de ordenadores de sobremesa, notebooks o cámaras digitales, entre otros dispositivos, cuando ha de hacerse a distancia, o bien cuando no se dispone de una red para el tránsito de información. Así mismo, el Clik! tendrá un soporte de accesorios que permitirán la descarga de datos casi desde cualquier dispositivo que almacene datos digitales. Casi del tamaño de un teléfono móvil, tendrá fácil conexión con un PC de sobremesa o portátil, además de poder leer y grabar datos procedentes de una tarjeta de memoria Flash. **Más información www.iomega-europe.com**



Volante **todoterreno**

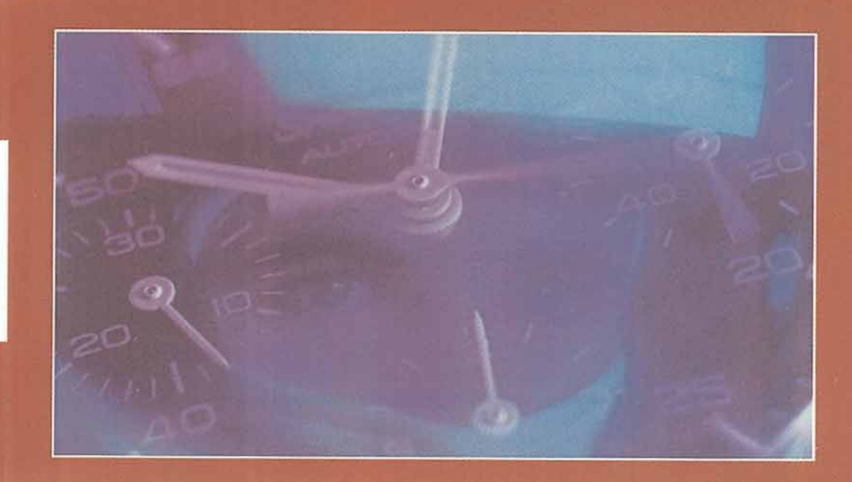
Herederos de Nostromo ya está comercializando un nuevo controlador cuya característica principal es la de ser totalmente multiplataforma. En efecto, el **ACT LABS RS** es capaz de funcionar simulando el volante de un vehículo en juegos tanto para PC como para todas las diferentes consolas del panorama actual. Además de esta singular característica, la compañía tiene intención de desarrollar accesorios de conexión para que se pueda funcionar con futuras plataformas de juegos. La calidad de este producto como controlador se sitúa a un nivel medio, siendo superados por controladores específicos de cada plataforma ofrece un control y comodidad más que aceptables. Dispone también de pedales con base antideslizamiento y palanca de cambios en modo Fórmula 1. El sistema de adaptación al PC se realiza mediante un accesorio denominado Motor RS. El conjunto del volante tiene un precio de 19 900 Ptas., y el cartucho adaptador para PC a 4 990 Ptas. Los adaptadores para Dreamcast e iMac están ya disponibles.

Más información en el teléfono 901 11 66 37.

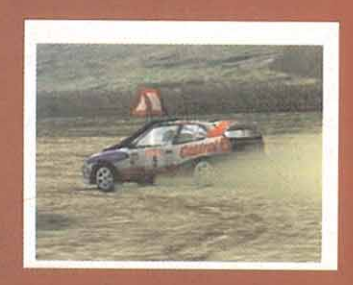




¡Trata de arrancarlo! ¡Carlos, por Dios, trata de



arrancarlo!







Ningún juego de carreras había alcanzado tanto realismo. Sega Rally 2 posee gráficos y texturas infinitamente superiores a los de cualquier otro juego del género. Todos los vehículos son reproducciones idénticas de los del mundial, y sus reacciones (derrapes, trazadas, vuelcos, trompos, etc) alcanzan la máxima espectacularidad. Elige circuito y modo de juego, su realismo es tal, que en ocasiones te parecerá percibir cierto olor a gasolina.

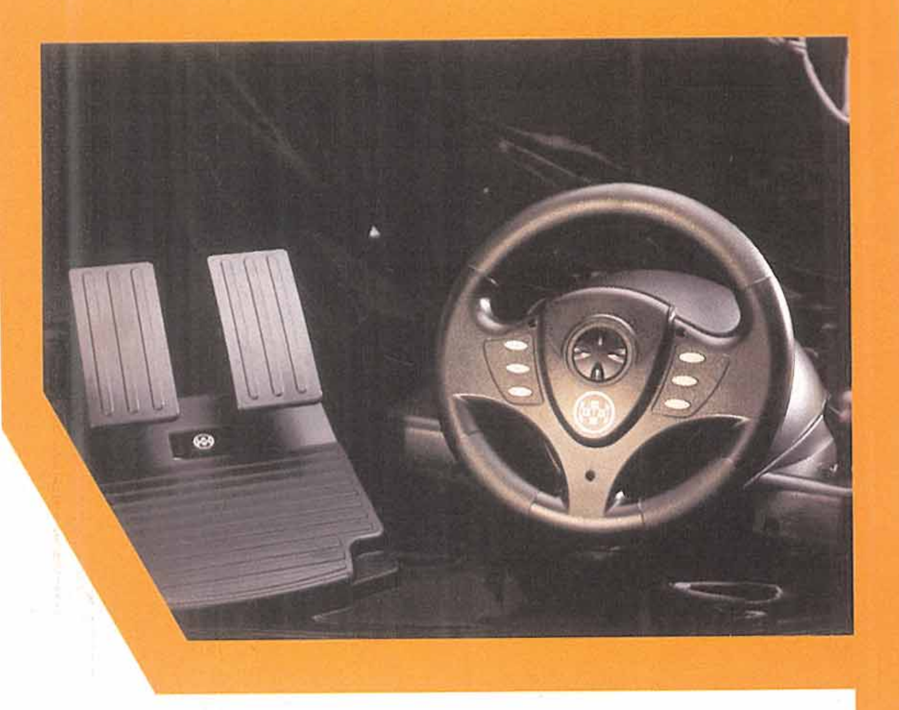




a prueba



En A Prueba de este mes os traemos dos periféricos muy diferentes. El primero en venir a colación es PC Steering Wheel, un conjunto de volante y pedales; en segundo lugar, el nuevo pad de Microsoft, Dual Strike.







Aspirante de **F-1**

El conjunto de volante y pedales I-Force del fabricante Flag Extra Point es un controlador que ofrece una fiabilidad notable de funcionamiento unida a una configuración rápida y sencilla de los parámetros de repuesta del mando que resulta quizá su característica más notable. El hecho de contar con tecnología Force Feedback en un controlador de juegos de carreras con un coste bastante asequible es también otro atractivo importante. El I-Force incorpora también un gran número de funciones programables tanto para la palanca de cambios como para los botones situados en el cuerpo del volante, fácilmente configurables desde el panel de control.

Probado con un juego de rally que es donde se obtiene una dimensión más definida del funcionamiento de los controladores Force Feedback, el I-Force resulta satisfactorio, quizá demasiado suave incluso al representar colisiones, pero aún así con un funcionamiento que refleja las irregularidades del terreno con precisión.

Su fisionomía muestra otros elementos a tener en cuenta. En primer lugar cabe destacar el acertado sistema de sujeción a una mesa con ventosas o mordazas, que parece ser de los más eficaces ya que el doble sistema se adapta a cualquier condición en la que el usuario quiera utilizar el I-Force. Los materiales plásticos con los que se ha fabricado el dispositivo son en el caso del volante muy duros, dotándole de un aspecto compacto que inspira seguridad en su manejo. No obstante, la palanca tiene demasiada holgura por lo que tiene un tacto blando, así que resulta indicado para los menores pero poco convincente para un público más adulto, y algo parecido ocurre con los pedales que tienen una apariencia espartana al desvelar el mecanismo de resorte desde el exterior.

El I-Force guarda una de las mejores relación calidad precio de todo el abanico de controladores de carreras que pueden encontrarse y no por ello renuncia a una tecnología de funcionamiento avanzada. Su único contrapunto es que algunos de sus elementos no ofrecen demasiada sensación de realismo o robustez. No obstante, sus formas son muy cómodas, y tampoco habrá que preocuparse de la superficie donde se va a instalar.

Producto: **PC STEERING WHEEL** • Fabricante: **Flag Extra Point** • Compatibilidad: **PC (Windows 95/98/2000)** • Distribuidor: **NO FACILITADO** • Valoración: **79** • Precio: **NO FACILITADO** • Más información: **www.flagpoint-extra.com**

Fuerza en primera **persona**

Dual Force es un innovador controlador de videojuegos destinado a títulos arcade de primera persona con un arriesgado diseño que consta de dos empuñaduras, una de ellas, la derecha, dispone de una articulación 3D que logra simular el movimiento del ratón a la hora de apuntar con el punto de mira (crossair), de modo que tal empuñadura actúa como si se tratase del arma en sí, dentro del juego. En la empuñadura izquierda dispone de un mando para el dedo pulgar que pueden simular las teclas de cursor para los movimientos de translación, y también dispone de un gran número de botones programables mediante el software de configuración que incluye preselecciones de varios juegos. El Dual Force, funciona gracias al uso del USB simulando la señal de un ratón por lo que es reconocido como tal por cualquier juego en incluso en el mismo entorno del sistema operativo.

En juego, probado con «Aliens Vs Predator», el Dual Force revela una lograda sensación de realismo al tener que apuntar el mando realmente en la pantalla para mover el punto de mira. Sin embargo al llegar al tope de giro de la articulación del mando, el movimiento del punto de mira se sigue reproduciendo en el mismo ángulo donde se alcanzó el tope, de forma automática y una velocidad constante. Esto permite mover el punto de mira en 360 º, pero también conlleva que quede descentrado con respecto al dispositivo en el momento de devolver este a una posición dentro del rango en el que es controlado directamente por el ángulo de giro del mando. Por ejemplo, si un enemigo surge a nuestra espalda será necesario girar hacia un lado hasta rebasar el tope para poder dispararlo, y por esto al devolver al mando la posición centrada, nos daremos cuenta de que en ésta el personaje no está apuntando en el mismo ángulo al que lo hacía antes de ser sorprendido.

En definitiva, Dual Force es un buen intento de Microsoft por dar una alternativa más adecuada que el clásico ratón a los arcades 3D de primera persona, pero no logra superar la eficacia que este tiene en los juegos del género. Quizá sea cuestión de acostumbrarse. No obstante, cada vez parece más necesario el contar con un controlador específico para este tipo de títulos, que resulte más convincente, realista y sobre todo intuitivo esto último Dual Force lo consigue a la perfección. Además hay que tener en cuenta que la tecnología utilizada en el Dual Force le proporciona una fiabilidad absoluta.

Producto: **Dual Strike** • Fabricante: **Microsoft** • Compatibilidad: **PC Windows 95/98/2000** • Distribuidor: **Microsoft** • Valoración: **82** • Precio: **9 990 PTAS. IVA incluido (60.04 €)** • Más información: **www.microsoft.com/spain, o en el tel.: 902 179 180**

GENTE SIN COMPLEJOS



Bebe con moderación. Es tu responsabilidad.

Nace la primera GPU



Nvidia Riva ha desarrollado un nuevo procesador gráfico cuya función será la potenciar en el PC al máximo el cálculo de render 3D, utilizando en este los últimos avances en representación física y efectos, liberando a la CPU de todas las operaciones de proceso de gráficos, y en parte de elementos como la inteligencia artificial en entornos 3D. De hecho el **GeForce 256** es según sus desarrolladores una GPU (unidad central de proceso gráfico), capaz de calcular alrededor de 15 millones de polígonos/s y 480 millones de píxeles/s. La tecnología GeForce 256 GPU implementada próximamente permitirá aumentar enormemente la complejidad poligonal de una escena, entornos realistas, inteligencia artificial incrementada, y un comportamiento físico inédito en el entorno PC. El GeForce 256 GPU soporta 128 MB de memoria en el frame buffer con un RAMDAC de 350 Mhz y AGP 4X con escritura rápida para poder almacenar texturas 3D de gran calidad para aceptar resoluciones y frecuencias de refresco del monitor de hasta 2048 X 1536 X 75Mhz. Además de disponer de soporte para el último API de Microsoft DirectX 7.0, también podrá trabajar con OpenGL en su versión ICD, en entornos Windows 2000 y Windows NT. Varias compañías como Creative Labs, ELSA, Guillemot o Leadtek han anunciado que desarrollarán productos basados en él.

Más información en www.nvidia.com

Sin fronteras audiovisuales



3dfx Interactive está comercializando ya en nuestro país la nueva tarjeta **Voodoo3 3500 TV**, que tiene como principal característica el soporte de entrada y salida de TV en altas resoluciones. Esto se realiza por medio de un conector externo A/V múltiple con un cable de 2 metros, lo que posibilita la conexión de varios dispositivos audiovisuales a la vez. Además, es compatible con MPEG-2 y también dispone de soporte para DVD por software.

3dfx ha atendido así a los requerimientos del sector de entretenimiento, integrando prestaciones con las que sus competidores ya contaban y potenciando otras no menos comunes como es la sintonizadora de televisión, que además permite al usuario interactuar con el ordenador del mismo modo que con un conjunto de gama alta televisor y vídeo. Así es posible, la sintonización, el cambio de canales, ampliaciones y modificaciones de la imagen, grabación de espacios televisivos y la posterior reproducción con calidad DVD. Trabajando a una velocidad de 183 MHz, Voodoo3 3500 TV admite la captura de vídeo y audio MPEG-2 en tiempo real mediante el software Codec GoMotion!, que dispone de funciones avanzadas como la grabación programada y el avance rápido. Su capacidad de proceso es capaz de generar 8 millones de polígonos/seg., 366 Mtexels/seg en resoluciones de hasta 2 046 por 1 536 píxeles, tiene un RAMDAC de 350 MHz y 16 MB de memoria.

Como complemento, Voodoo3 3500 TV vendrá acompañada de una versión completa de «Unreal» y un cupón para recibir una futura copia de «Unreal Tournament»", aún en desarrollo. El precio recomendado es de 49 900 Ptas. (IVA incluido) y está disponible en Centro Mail.

Más información en el teléfono 902 17 18 19.

Mejor sonido por la fuerza



Guillemot está comercializando la nueva tarjeta de sonido **Maxi Sound Fortissimo** de 16 bit en la que la compañía ha procurado reunir la experiencia adquirida en anteriores productos dada su gran aceptación. En formato PCI, la tarjeta Maxi Sound Fortissimo dispone de 4 canales (2 salidas independientes estéreo para 4 altavoces), y está basada en tecnología de la marca Yamaha. También dispone de entradas Mic-In, Line-In estéreo, puerto de juegos/MIDI MPU401 UART, y obviamente conexión interna al CD-audio. Otra característica notable es su conexión digital de fibra óptica a MiniDisc en su salida SPDIF, La tarjeta dispone de aceleración por hardware para las últimas versiones de los APIs DirectMusic, y DirectSound 3D de Microsoft, además de la integración de otros sistemas de sonido de entorno –EAX, Sensaura Interactive Positioning en 2 ó 4 altavoces, y A3D en dos altavoces–, lo que la convierte en la tarjeta de sonido más versátil en cuanto a compatibilidad de sistemas. La MaxiSound Fortissimo se encuentra disponible en la mayoría de distribuidores.

Más información en www.guillemot.com

Música en la palma de la mano



Diamond Multimedia ha lanzado el **Rio500**. Se trata de la última versión del reproductor de audio portátil para archivos de formato MP3 que amplía las prestaciones sobre sus antecesor, el Rio MP3, y Rio300.

El nuevo dispositivo permite almacenar más de dos horas de música en calidad digital y hasta 32 horas de grabación de voz. Es el primer reproductor de formato MP3 que soporta las plataformas Macintosh (iMac) y Windows 98, gracias a la utilización del USB como conexión con una tasa e transferencia de 500 KB/s, permitiendo el acceso por Internet en ambos sistemas para obtener miles de archivos musicales en RioPort.com.



Proporciona, además, amplias funciones de configuración, mezcla y selección de archivos y se comercializa en tres atractivos diseños y utiliza las tarjetas de memoria del tipo Flash Cards, que disponen de 64 MB ampliables a 96. Gracias a que el dispositivo carece de partes móviles, su funcionamiento es mucho más fiable en cualquier condición. Los usuarios podrán obtener el programa Audio Manager 2.0.

Más información en www.diamondmm.com

Verás cómo conectas.



ON / OFF

Ahora verás el primer canal de televisión donde podrás comprar y vender
software, televisores, equipos de música, ordenadores, periféricos...
cómodamente desde tu casa.
En Canal Punto de Venta, las mejores ofertas en el mundo de la informática.


Motor


Inmobiliaria


Galerías de Arte


Turismo y Ocio


De Particular a Particular


Quién da más

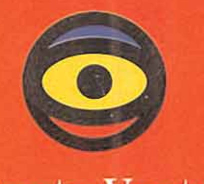

Antigüedades


Subastas



Lo verás en el canal 66

Llámanos 902 33 33 13
Verás todo lo que vendes, verás todo lo que compras.



Punto Venta

• Compañía: **RED ORB/MINDSCAPE** • En preparación: **PC CD, PLAYSTATION** • Género: **AVENTURA**

Prince of Persia 3D



Cuando en 1 985 Jordan Mechner comenzó a desarrollar una aventura que iba a cambiar el estilo del género, y a instaurar un modo de hacer y diseñar un videojuego, poco podía imaginar que más de una década después, la historia de un joven príncipe persa acabaría entrando en el universo de las 3D, llevando la elegancia del diseño hasta un nivel pocas veces alcanzado por cualquier otro título. «Prince of Persia 3D», tras una espera que parecía interminable, está por fin a punto de ver la luz, para definir de nuevo el camino a seguir en un género en que la acción parecía haber tomado las riendas, desde algún tiempo atrás.

La elegancia vuelve al videojuego

El E3 del pasado año representó el primer contacto con lo que «Prince of Persia 3D» iba a ser. La adaptación a los entornos tridimensionales de uno de los clásicos de todos los tiempos del género de la aventura, despertó no poca expectación y levantó una enorme polvareda ante lo que podía ser la entrada por la puerta grande de un título como el creado por Jordan Mechner, en la tecnología de vanguardia. Simultáneamente, «Prince of Persia 3D» comenzó a ser el centro de todos los rumores sobre el posible éxito o fracaso de una idea como esa, ante la enorme dificultad que representaba transvasar un concepto tan concreto y pensado específicamente para juegos bidimensionales, con unos entornos realistas en los que no se podía prescindir de los múltiples y pequeños detalles de acción y control que el juego original presentaba.
«Prince of Persia» era un título en el que la velocidad no resultaba tan determinante como el planificar cuidadosamente cada paso, ajustar al píxel el movimiento a realizar y pulsar la tecla oportuna en el momento justo. Y eso, en un entorno 3D, presenta no pocas complicaciones sobre todo en lo relacionado con la perfecta visualización del entorno y la coordinación de las animaciones, ajustando los detalles de acción al máximo.

EL SALTO A LAS 3D

Red Orb y Mindscape han asumido a sabiendas un reto enorme. Sin embargo, tras haber probado una versión bastante acabada del producto, Micromanía piensa que el trabajo que se está realizando es magnífico.
Al hablar de aventura en «Prince of Persia 3D» debemos desechar las ideas preconcebidas que podamos tener, con referencias a juegos como «Tomb Raider», que ponen el acento en la acción y una mayor espectacularidad de animaciones. La producción de Red Orb, en muchas ocasiones, parece un juego de plataformas más que una aventura. Sin embargo, la estructura de la acción, que obliga continuamente a plantearse retos no sólo de por donde avanzar, sino cómo hacerlo, debiendo abrir caminos a base de resolver puzzles, activar interruptores o eliminar al enemigo adecuado, amén de un buen puñado de escenas de combate, en las que el jugador debe demostrar sus buenos reflejos y destreza con la espada –o puntería con el arco, pues se presenta como arma alternativa, indispensable para superar ciertos obstáculos–, hacen de «Prince of Persia 3D» una aventura en estado puro.
Aunque suene redundante, hay que decirlo porque es así. Se ha seguido el diseño de los juegos originales con una fidelidad asombrosa, y el diseño es idéntico a los títulos diseñados por Mechner, sólo que en 3D.
Aquí, en todo caso, debemos hacer una puntualización. No se trata de que «Prince of Persia 3D» sea como los juegos de Mechner, puesto que de hecho es un juego de Jordan Mechner.

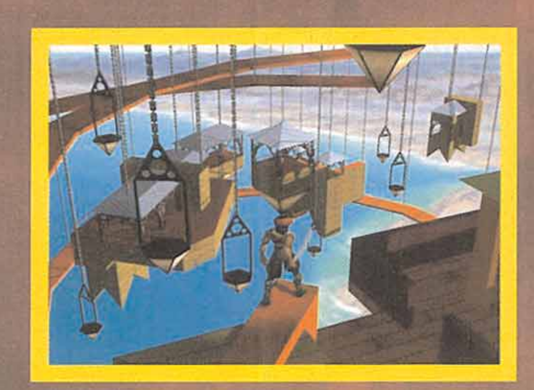


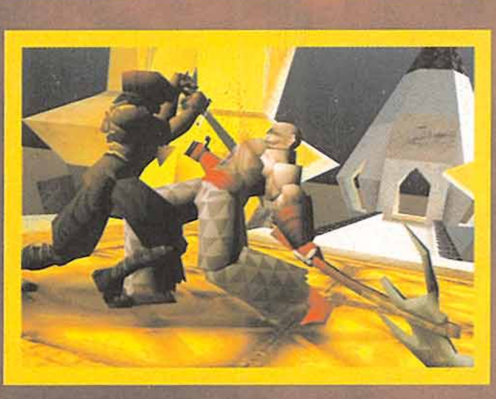
El creador del original «Prince of Persia» no ha trabajado directamente en la producción del juego en sí, pero ha escrito el argumento de todo juego y ha supervisado parte del proyecto, aconsejando al equipo encargado del desarrollo sobre cómo adaptar mejor ciertas ideas y algunos detalles relacionados con la jugabilidad.
En este apartado es donde «Prince of Persia 3D» desarrollará todo su potencial. Parece que en Red Orb Entertainment tienen muy claro que la diversión es lo primero. Y un juego como éste, que parece será capaz de ofrecer continuos retos al usuario, haciéndole pensar y pensar, mostrando ambientes diversos y radicalmente diferentes entre sí de un nivel a otro, y planteando además distintas estrategias para avanzar, puede conseguir su objetivo sin demasiados problemas.

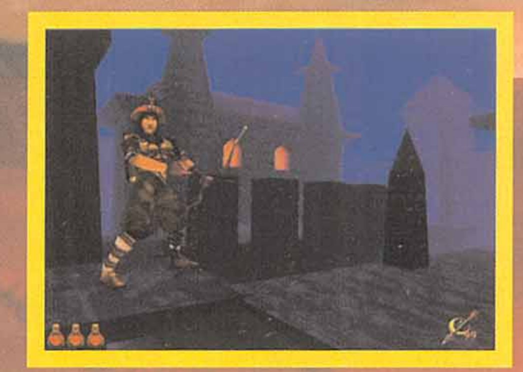


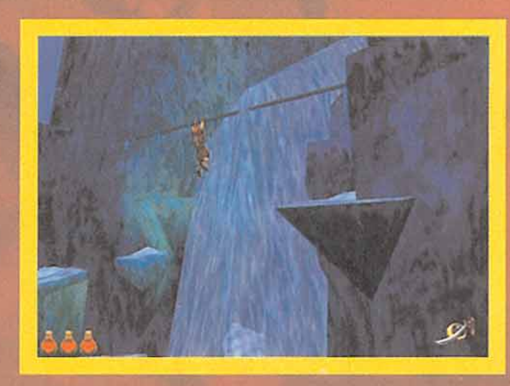
LA IMPORTANCIA DE LA TECNOLOGÍA

Un juego como «Prince of Persia 3D», por su propio concepto, debe además demostrar que es capaz de exprimir el apartado tecnológico para potenciar la jugabilidad. Pero en









este punto Micromanía no puede confirmar el nivel a qué llegará que la versión final del juego.
En ciertos detalles, parece que el equipo de desarrollo de Red Orb se puede haber quedado ligeramente corto en cuanto a la flexibilidad del engine tridimensional. No se trata de que no se muestren animaciones espectaculares, que las hay –combates, colgarse de cuerdas, agarrarse a salientes, saltar, correr, andar, nadar...–, que la calidad gráfica sea limitada –ni mucho menos con un exquisito trabajo en todas las texturas–, sino que la potencia de generación poligonal y la velocidad puede quedar demasiado ajustada en ciertas ocasiones. Así, parece que «Prince of Persia 3D» se perfila como el típico videojuego que precisará un equipo bastante notable para poder disfrutarlo en buenas condiciones.
Quizá la adaptación que se le está dando a «Prince of Persia 3D» esté resultando tan compleja que se ha procurado no abusar de un engine que pueda llegar a cargar excesivamente la capacidad de proceso de la CPU –porque en cuanto a tamaño de escenarios y número de polígonos, el juego está a un nivel bastante alto, os lo aseguramos–. Sin embargo, todo esto no quitará que nos vayamos a encontrar con toda una delicia de programa, que demostrará que las buenas ideas en los juegos nunca llegan a pasar de moda realmente, sino que incluso pueden revitalizar unos géneros que, a veces, parece que no se sabe muy bien por dónde se mueven –algo muy común últimamente–, tocando muy diversos palos confundiendo la cantidad con la calidad. Y en cuanto a eso, «Prince of Persia 3D» será un ejemplo para muchos.





LAS MIL Y UNA NOCHES

Uno de los aspectos más destacables de «Prince of Persia 3D» es el prodigioso trabajo que los diseñadores gráficos están efectuando con las texturas que mostrará el juego en su versión final. Algunos de los escenarios han sido tratados con verdadero amor por parte del equipo de desarrollo, y aunque no sabemos si habrán realizado una investigación exhaustiva en la arquitectura de la Persia antigua, sí está claro que no han escatimado esfuerzos en el detalle y la calidad de los resultados finales.

Aunque muchos de estos escenarios dejan volar la imaginación más allá de la pura inspiración histórica, para adaptar la estructura y la acción a la aventura, puzzles y enigmas, el diseño de los mismos es todo un prodigio de técnica y buenos planteamientos en la elección y resolución lógica de problemas.

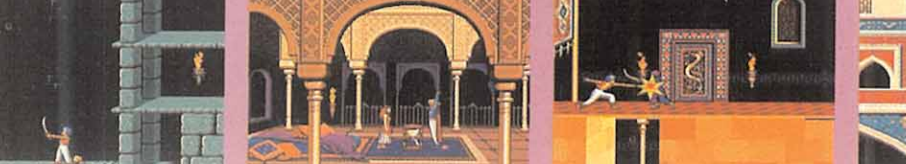
Estos escenarios, en su mayoría, poseen un tamaño mastodóntico, y están creados como auténticos laberintos. Como ejemplo, basten las imágenes aquí presentes, que representan a la perfección la síntesis de lo que los distintos niveles de «Prince of Persia 3D» ofrecerá al jugador ávido de sensaciones: toda una intensa experiencia de juego, como desde hace mucho tiempo no se había podido disfrutar en el género.

UNA HISTORIA DE AMOR

Los protagonistas absolutos de «Prince of Persia 3D» nos devuelven al apuesto príncipe y su amada, que la pobre no para de meterse en líos, y a los nuevos "malos" de la película. La trama, muy similar a la de «The Shadow and the Flame», nos sitúa en la tesitura del rapto de la princesa por parte de Rugnor, el hijo de Hassan, gran visir del Sultán y enemigo de nuestro protagonista.
Hassan ha encarcelado al príncipe en las mazmorras de palacio y ha obligado al sultán a entregar a su amada hija en las garras de Rugnor. Lo de garras, además, tiene un sentido literal en «Prince of Persia 3D», pues Rugnor es un hombre-tigre.
Por supuesto, nuestro héroe encontrará el camino fuera de la prisión y buscará sin descanso a su amada, hasta acabar con el poder de Hassan y eliminar a Rugnor de su camino, no sin antes haber tenido que superar mil y un obstáculos, acabar con enemigos de increíble poder y afrontar desafíos mágicos que le pondrán al borde de la muerte en más de una ocasión.

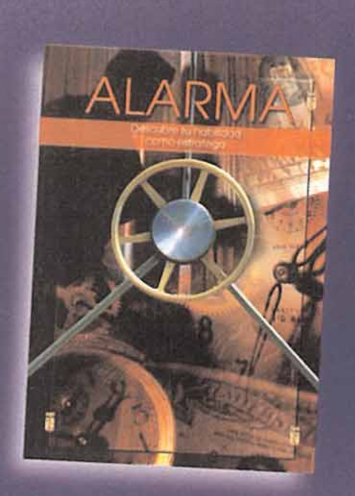
EL ORIGEN

La saga de «Prince of Persia» es, quizás, una de las más respetadas de la Historia del videojuego, por la revolución que supuso el concepto que Jordan Mechner se inventó para un estilo diferente de aventura. En 1985, cuando la primera versión del juego comenzó a desarrollarse –para Apple II, nada menos–, Mechner ya quiso probar que lo suyo son los retos imposibles. Cuando aún nadie utilizaba sistemas como el "motion capture" –ni siquiera era algo imaginable, por aquel entonces–, Mechner comenzó a experimentar con sistemas de animación basados en la captura en vídeo de diversas secuencias de movimiento realizadas por personas de carne y hueso. Posteriormente, reproducía éstas cuadro a cuadro, y diseñaba las preciosistas y realistas animaciones que el protagonista mostraba en el juego. Más tarde, compañías como Delphine avanzaron algo más en la técnica y comenzaron a utilizar el rotoscope –dibujar las animaciones directamente sobre los fotogramas de película en que se había grabado un movimiento concreto–, para llevar la animación 2D al límite.
Sin embargo, tanto en el primer «Prince of Persia», como en su segunda parte, «The Shadow and The Flame», lo más destacable era el cuidado puesto en el diseño de los niveles y la acción, y la diabólica precisión con que hasta el más pequeño detalle estaba pensado. Algo que los creadores de «Prince of Persia 3D» han querido respetar escrupulosamente, adaptando un estilo único e inimitable de juego, con una fidelidad y delicadeza pasmosas.

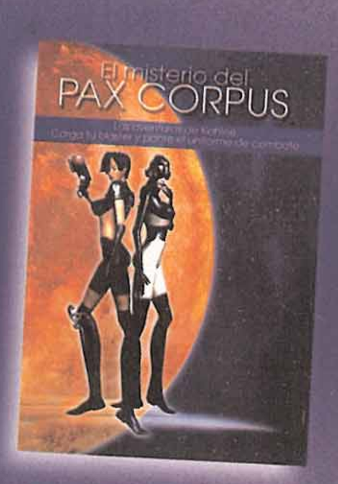




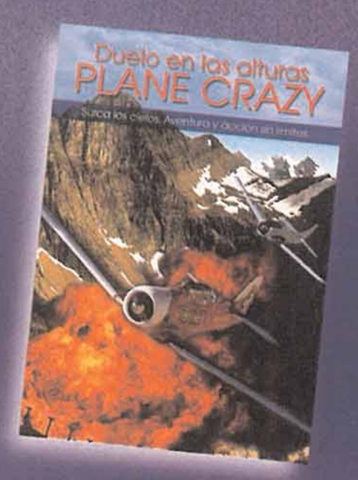
ATRÉVETE
CON ESTA COLECCIÓN



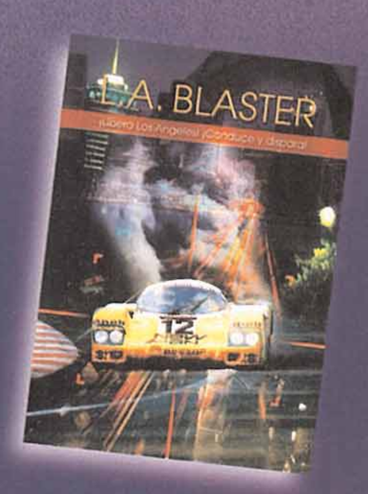
Demuestra tus habilidades como estratega y consigue abrir en el menor tiempo posible las cajas fuertes necesarias para obtener el código secreto.
REQUERIMIENTOS:
486 DX2 y 16 MB de RAM



Kiyana Soro intenta controlar a los habitantes del planeta Oz-Nama. Tú eres Kahlee, una mercenaria cuya misión será luchar contra Kiyana.
REQUERIMIENTOS:
Pentium 90 y 16 MB de RAM



Prueba tus aptitudes para pilotar un avión y demuestra que eres capaz de superar difíciles pruebas de navegación aérea para conseguir la nave más rápida.
REQUERIMIENTOS:
Pentium 166 y 16 MB de RAM



Sólo escogiendo tu equipo cuida-dosamente podrás abrirte camino hasta el cuartel general de Nolan y sus mutantes para destruirlos a todos.
REQUERIMIENTOS:
Pentium 60

ELIGE 1 DE LOS 4 CD ROM
GRATIS
POR CADA PEDIDO SUPERIOR A 2.200 PTS.

No acumulable a otras ofertas. Recoger y domicilio. Válida hasta el 29.11.99

TEL. DE AYUDA DEL JUEGO: 902 207 208

TODOS LOS JUEGOS COMPATIBLES CON WINDOWS 95 O SUPERIOR







Europress



Tel. Atención al Cliente:
902 305 305

• Compañía: **BIOWARE/INTERPLAY** • En preparación: **PC CD, DREAMCAST** • Género: **ACCIÓN/AVENTURA**

MDK 2

La extravagancia continúa

Con una discreción casi absoluta, Interplay ha venido desarrollando durante los últimos meses, con la colaboración de Bioware («Baldur's Gate»), la segunda parte de uno de los juegos más extravagantes y originales aparecidos en los últimos tiempos. La sorpresa ha venido, en parte, porque tanto el equipo que se encargó del original –reconvertidos en Planet Moon hoy–, y Shiny, compañía de la que surgió la idea de la producción de éste, no han tenido nada que ver con lo que será «MDK 2», o la vuelta a uno de los universos más fascinantes de los videojuegos.

Fue pocos días antes de la celebración del último ECTS, cuando Interplay, en un adelanto especial a algunos miembros de la prensa internacional, invitó a Micromanía a visitar sus oficinas en Londres, para conocer lo que sería «MDK 2», presentado por Gregory P. Zeschuck, presidente de Bioware y responsable del proyecto, en sus dos versiones en desarrollo, PC y Dreamcast.

La aparición de Bioware en medio de este proyecto respondió a la intención de Interplay de dar continuidad a uno de los títulos más originales de los últimos tiempos, y que mayor éxito de crítica han cosechado por calidad y concepto. Múltiples detalles hicieron de «MDK» uno de los favoritos de la prensa internacional, aunque en esta nueva entrega ni los integrantes de Planet Moon ni Shiny, principales responsables entonces del juego original, han tenido nada que ver en esta producción.

Según Greg Zeschuck, «MDK 2» ha sido casi un encargo, que Bioware ha aceptado con la mayor de las alegrías, puesto que muchos de sus integrantes, incluyéndole a él, se consideran verdaderos fan del juego.

Sin embargo, el reto de "lavar" la cara a «MDK» no es pequeño. Por un lado, aparece el hecho de que la peculiarísima entidad del juego obliga a mantener un cierto diseño que resulte familiar a los usuarios que disfrutaron del título, pero también era preciso renovar, y de manera considerable, para evitar ese temido efecto de comparación –y, sobre todo, de consideración de "más niveles"– que suele acompañar en los últimos tiempos a segundas, terceras y hasta cuartas partes de juegos de éxito.

MÁS, Y VARIADO

Aunque Zeschuck se encargó de remarcar que el concepto original ha pretendido mantenerse, una primera diferencia salta a la vista nada más entrar en el menú principal. El héroe de «MDK», Kurt, está de vuelta, aunque no viene solo. Los personajes secundarios que aparecían en el argumento de «MDK», Max, el perro maravilla –en palabras de Greg un cruce entre Snoopy y Schwarzenegger–, y el dr. Fluke Hawkins son ahora tan protagonistas como Kurt.

Se podrá escoger al comenzar una partida cualquiera de estos personajes, aunque más adelante el desarrollo de la acción se encargará de que el usuario se vea obligado a manejarlos a todos, según el nivel en el que esté.

Así, surge una nueva diferencia con el título original. «MDK 2» incluirá algo más que acción y la resolución de puzzles sencillos. Ahora no se trata tan sólo de avanzar y disparar, sino de cómo avanzar. Kurt y Max, por ejemplo, ofrecerán al jugador una dosis de acción mucho mayor que al manejar al dr. Hawkins que, en palabras de Zeschuck, es una especie de "McGyver", que soluciona gran parte de los problemas a los que ha de hacer frente utilizando multitud de objetos y creando una serie de "gadgets", como jetpacks y todo tipo de armas.



Pese a que «MDK 2» intenta renovar la acción y la historia del título original, Bioware ha querido mantener la esencia del juego original, con todos los detalles de calidad que el juego diseñado por Shiny poseía. El equilibrio alcanzado es casi perfecto

Con una serie de nuevos personajes a disposición del jugador, como Max y el dr. Fluke Hawkins, la variedad de la acción se incrementa, y se diversifica, al exigir diferentes estrategias en el modo de avanzar en el juego. El nivel de interacción con el entorno también aumenta.

Pero, en cualquier caso, la esencia de «MDK» estará ahí. El original sistema de francotirador –el "sniper mode"– que planteó «MDK» por vez primera, y que luego ha sido copiado hasta la saciedad por multitud de títulos, se mantiene en esta segunda parte. Sin embargo, se han incluido unos cambios en los sistemas de cámaras que aparecían en este modo de visualización, para dar una idea más clara al jugador del entorno en que se encuentra.

LA TECNOLOGÍA AVANZA

Uno de los mayores avances de «MDK» con respecto a otros títulos contemporáneos fue el uso de una tecnología envidiable. Cuando las tarjetas aceleradoras aún estaban en mantillas, el juego demostraba hacer gala de un engine 3D basado en software que era capaz de sacar los colores al más pintado. El uso inteligente de un número limitado de polígonos y unas texturas y efectos gráficos sobresalientes, resolvían a la perfección cualquier posible problema que se planteara en la generación de entornos 3D.

Pero la tecnología avanza inexorablemente y «MDK 2» no renuncia a ninguna de las ventajas hoy existentes. Así, la versión PC funcionará únicamente con hard 3D, haciendo uso de todo tipo de efectos de partículas, animaciones complejas, proyección de sombras reales, efectos de luces dinámicas, etc. Algo que también lucirá la versión Dreamcast y, en palabras de Zeschuck, aún mejor que en PC. Parece ser que, en todo lo relacionado con velocidad de proceso, la consola de Sega se lleva la palma.

La posibilidad de cargar, de golpe, todo un nivel, en lugar de estar esperando a realizar cargas parciales según se avanza, sólo estará disponible en la versión Dreamcast. Pero esto no implica que la calidad técnica en PC sea inferior.

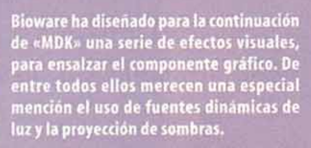
Todos los efectos que estén disponibles en una versión aparecerán también en la otra, como el nuevo y espectacular efecto de invisibilidad de Kurt, que le permitirá plantear estrategias de ataque desconocidas ante grandes enemigos. Y es que "grande" siempre ha sido sinónimo de «MDK». Grandes escenarios, grandes enemigos, gran diversión...

Los enormes –literalmente• nueve niveles que compondrán el juego se subdividen en distintas fases, hasta llegar al final, en que nos veremos las caras con el último enemigo, que promete hacérnoslas pasar canutas. Pero hasta llegar a ese punto, habremos pasado, según Zeschuck, al menos unas 30 horas de juego –eso, si somos lo bastante buenos–, disfrutando también de las secuencias no interactivas, basadas en el propio engine 3D del juego, que nos contarán una historia que, según Bioware, es mucho más importante que en la primera parte, y que da un sentido completo al hecho de tener que manejar a los tres protagonistas.

Finalmente, parece que «MDK 2» incluirá una serie de "minijuegos" que añadirán un aliciente más al conjunto, que pese a estar en un porcentaje de finalización que ronda el 60%, ya presenta un aspecto estupendo.

Si os gustó «MDK», todo apunta a que «MDK 2» será una auténtica delicia para los sentidos y la diversión.

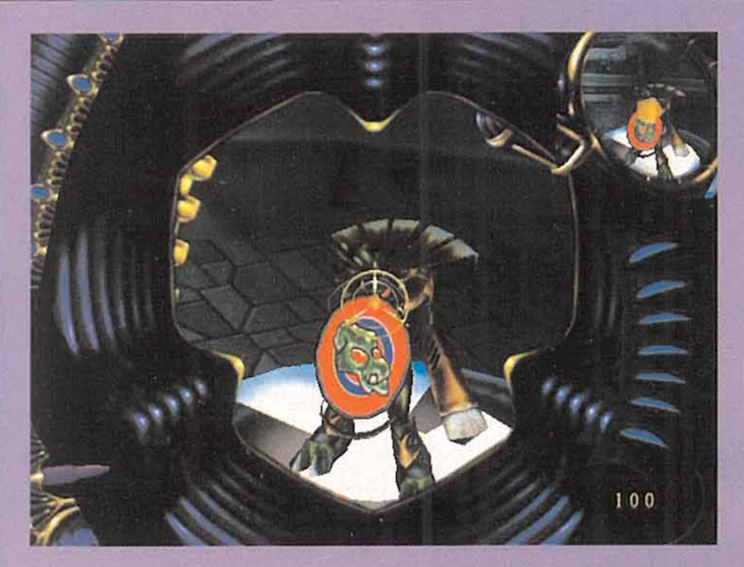




Bioware ha diseñado para la continuación de «MDK» una serie de efectos visuales, para ensalzar el componente gráfico. De entre todos ellos merecen una especial mención el uso de fuentes dinámicas de luz y la proyección de sombras.







Gregory P. Zeschuck
Presidente de Bioware

Se reconoce un fan de «MDK», y tiene a sus espaldas, como máximo responsable de Bioware, un curriculum impresionante en el que se encuentran títulos como «Baldur's Gate». Nadie mejor que él para presentar lo que será «MDK 2», un proyecto que, si bien se aleja muhco de la línea de títulos anteriores de este equipo de desarrollo, cuenta como garantía de calidad el talento que atesoran los integrantes de Bioware y el entusiasmo que están poniendo en su desarrollo.





MICROMANÍA: ¿Cómo surgió que Bioware llegara a desarrollar la segunda parte de «MDK»?

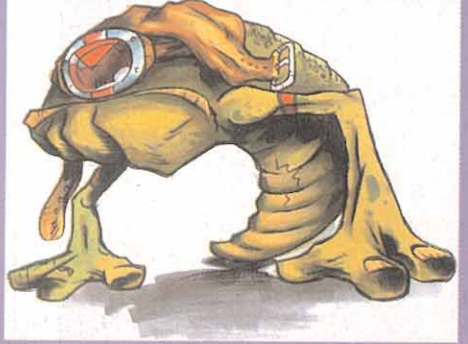
GREG ZESCHUCK: *Todo se debió a que en Shiny estaban totalmente volcados en la finalización de «Messiah» y el desarrollo de «Sacrifice», y no tenían tiempo para afrontar un nuevo desarrollo. Por otro lado, los miembros de Planet Moon, que fueron los que desarrollaron el juego original, están también ocupados con la producción de «Giants», por lo que Interplay nos comentó la posibilidad de que Bioware se hiciera cargo del proyecto.*

Personalmente soy un fan de «MDK», así que cuando en Bioware tuvimos la oportunidad de coger este proyecto, no lo dudé ni por un instante.

MM.: En la versión de Dreamcast, ¿se planea utilizar de algún modo el VM para alguna opción extra de juego?

G.Z.: Además de como tarjeta de memoria, hemos barajado la posibilidad de incluir algún personaje extra que pudiera estar oculto, y que apareciera tras la resolución de algún tipo de











No sólo la presencia de una serie de nuevos personajes protagonistas es lo que llega a diferenciar a «MDK 2» de su predecesor. Bioware quiere aportar, además, numerosos detalles técnicos y de diseño que, sin renunciar a ninguna de las virtudes del original, lleguen a distinguir esta nueva entrega de «MDK». El diseño de escenarios se llega a contar entre ellos, así como el de algunos personajes.

minijuego en el VM. Sin embargo, de momento no hay nada definitivo sobre esto. Es más posible que, en la versión final, estos minijuegos se encuentren incluidos directamente en el juego principal.
Sí os puedo contar que muy posiblemente tras «MDK 2» nos metamos en un nuevo proyecto para la consola, en el que muy probablemente el VM sí se utilice continuamente.
Personalmente, Dreamcast me parece una gran máquina y tengo bastante confianza en su futuro. En Estados Unidos la demanda de unidades en preventa está siendo enorme.

MM.: Mirando lo que fue «MDK», a pesar de tratarse de un gran juego, casi todo el mundo coincide en que uno de sus grandes "defectos" fue la ausencia de un modo de juego multiusuario. De hecho, uno de los grandes rumores en torno a «MDK» fue que Shiny iba a desarrollar un parche que permitiera esta opción, y que finalmente no apareció ¿Quedará esto resuelto en «MDK 2»?

G.Z.: No. Ni en PC ni en Dreamcast el juego ofrecerá una opción multiusuario. No se trata de un asunto de política de desarrollos, ni nada de eso. Uno de nuestros juegos anteriores, «Baldur's Gate», ofrecía esa posibilidad de modo de juego individual o multiusuario, pero desde el comienzo «MDK 2» fue diseñado como una aventura y un juego de acción para un único jugador.
La historia que se ha diseñado para el juego es lo bastante compleja y variada, con la posibilidad de escoger tres personajes diferentes, además, como para haber complicado más la producción contemplando una opción multijugador. En cierto sentido, «MDK 2» entra en la filosofía de juegos como «Zelda» o «Tomb Raider». Se trata de un producto pensado para que un único usuario pueda disfrutar al máximo con él, y en las aventuras mencionadas una opción de varios jugadores no tendría demasiado sentido. Habría que hacer, en la práctica, un juego totalmente nuevo que no guardaría demasiada fidelidad al concepto original, por lo que en lugar de desvirtuar éste nos hemos querido centrar en potenciarlo al máximo.
En Bioware creemos que es mucho más práctico entrar en un desarrollo como «Quake III», si lo que se quiere hacer es un juego multiusuario, que intentar adaptar algo que no está pensado en origen de esa manera, para obtener unos resultados que pueden no estar a la altura de lo esperado, comparándolo con la idea original del juego.

MM.: ¿Planteó la versión de Dreamcast algún reto especial en cuestión de diseño de juego, o es exacta a la de PC?

G.Z.: En cuanto a la acción, ambas versiones son iguales, pero sí es cierto que Dreamcast exige un tratamiento distinto en cuanto a lo que el control del personaje se refiere. Adaptar los controles -, por ejemplo, el modo de francotirador al pad de Dreamcast, nos obligó a plantearnos ciertos diseños un tanto particulares para la consola.

MM.: ¿Se han mantenido algunos de los detalles, objetos o personajes del «MDK» original?

G.Z.: Sí, algunos objetos como el "dummy", la "bomba más interesante del mundo", y algunos otros se han mantenido, algunos con ligeros cambios, para que el jugador que pudo disfrutar de estos en el título original reconozca «MDK 2» como un producto con el que esté familiarizado. Hay, por supuesto, muchos otros nuevos, que se han incluido para hacer del juego algo más completo, divertido y también diferente. No queremos que se llegue a pensar que «MDK 2» es poco más que nuevos niveles para «MDK».

MM.: La gente de Planet Moon, que se encargó del desarrollo del título original, ¿ha colaborado de algún modo con vosotros, supervisando el proyecto o aportando ideas para el mismo?

G.Z.: Aunque no han querido realizar una supervisión total, pues entienden que «MDK 2» no es su proyecto, desde Bioware sí les pedimos que, si lo deseaban, aportaran ideas, sugerencias, etc. para que «MDK 2» se considerara como una auténtica continuación del original. Y la verdad es que nos ayudaron un montón dándonos buenos consejos. Al fin y al cabo, «MDK» fue un título cuya idea original les corresponde a ellos, y son los más indicados para realizar esta labor. Muchos pequeños detalles que la versión final del juego incluirá proceden de sugerencias de los chicos de Planet Moon, lo que ayudará a que «MDK 2» sea un gran título.

> "Parte de los integrantes de Bioware somos grandes fans de «MDK», así que cuando surgió la oportunidad de realizar «MDK 2» no lo dudamos un instante..."



Parte del equipo responsable del título original ha aconsejado a Bioware sobre varios aspectos del diseño







La presencia de extraños y extravagantes personajes secundarios, no sólo en lo tocante a los enemigos, se mantiene como una de las notas distintivas del diseño de la acción. Muchos de ellos serán de gran ayuda más que una amenaza.

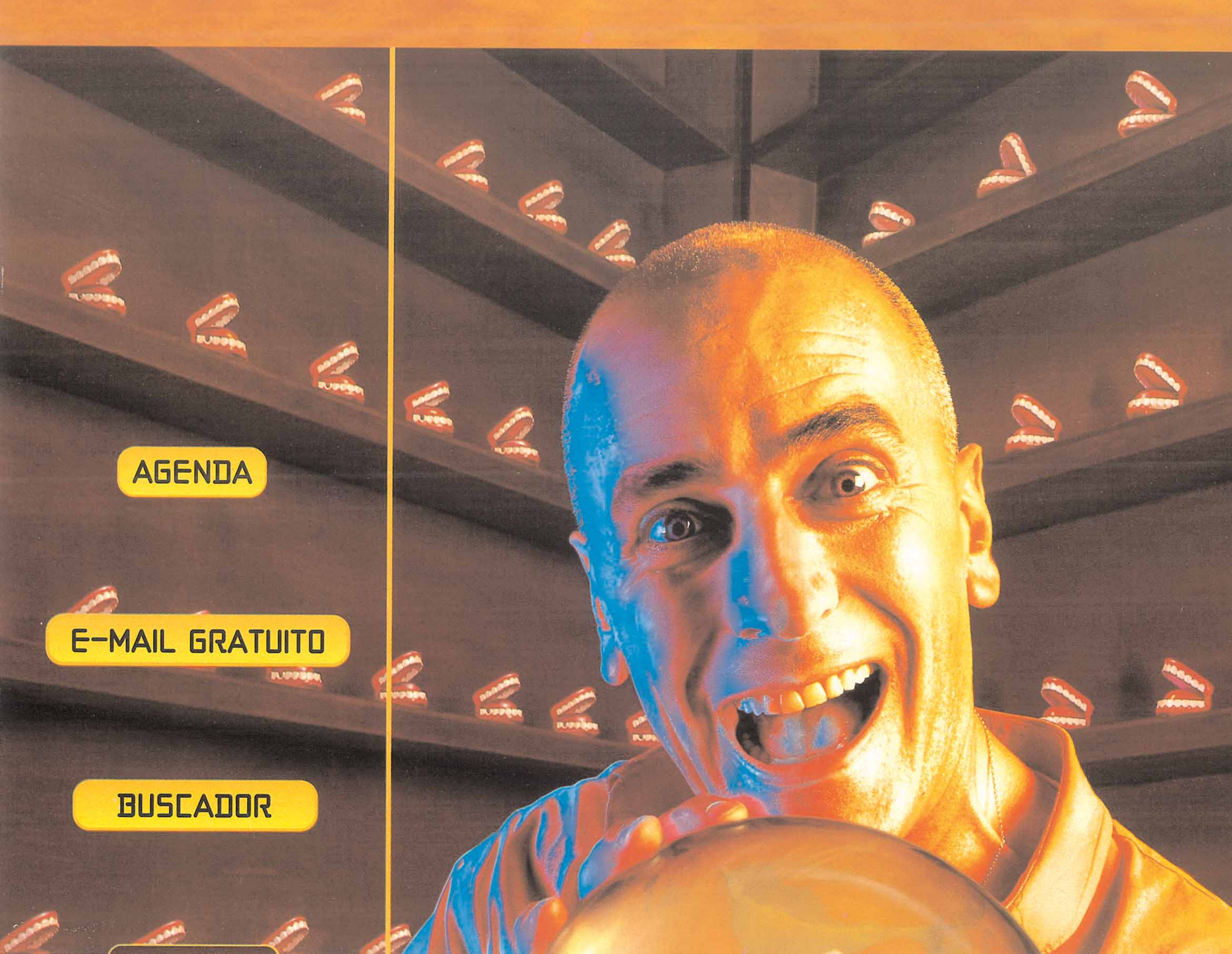


Aunque, en líneas generales, no todos los escenarios del juego responden a una misma estética en su diseño y estructura, casi todos tienen en común el presentar unas grandes áreas de acción, así como un elevado número de plataformas, que están destinadas a diversificar las estrategias a poner en práctica para avanzar. Algo que se puede reconocer como una de las notas distintivas de «MDK».





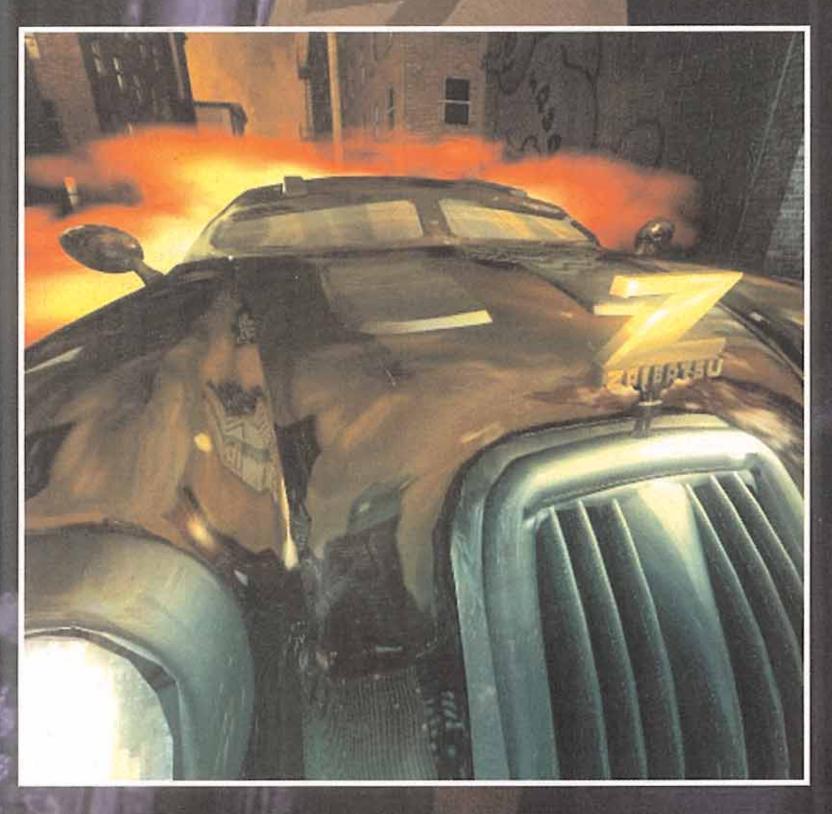
¡Olé!
UN MUNDO EN TU IDIOMA


AGENDA
E-MAIL GRATUITO
BUSCADOR

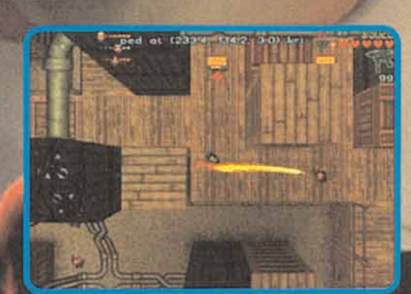
Grand Theft Auto 2

LA ÉLITE DEL CRÍMEM

Cuando «Grand Theft Aunto» apareció en el mercado, el diseño del contenido del juego fue objeto de gran discusión, tanto por el público como por los medios. Desde luego, a nadie dejó indiferente. Su extremada violencia –el hecho de tener que realizar una serie de misiones en el juego que sobrepasaban ampliamente la línea de lo delictivo en su representación– y, por otro lado, la originalidad de su sistema de juego, eran dos factores que para muchos hacían de «GTA» un título impresionante, para otros escandaloso y decadente y a unos cuantos aburría. Pero en proporción, tuvo un éxito indiscutible. Al igual que «Carmageddon», toda la información vertida en la prensa especializada, ya fuera o no rigurosa, sólo le hizo un importante favor comercial.



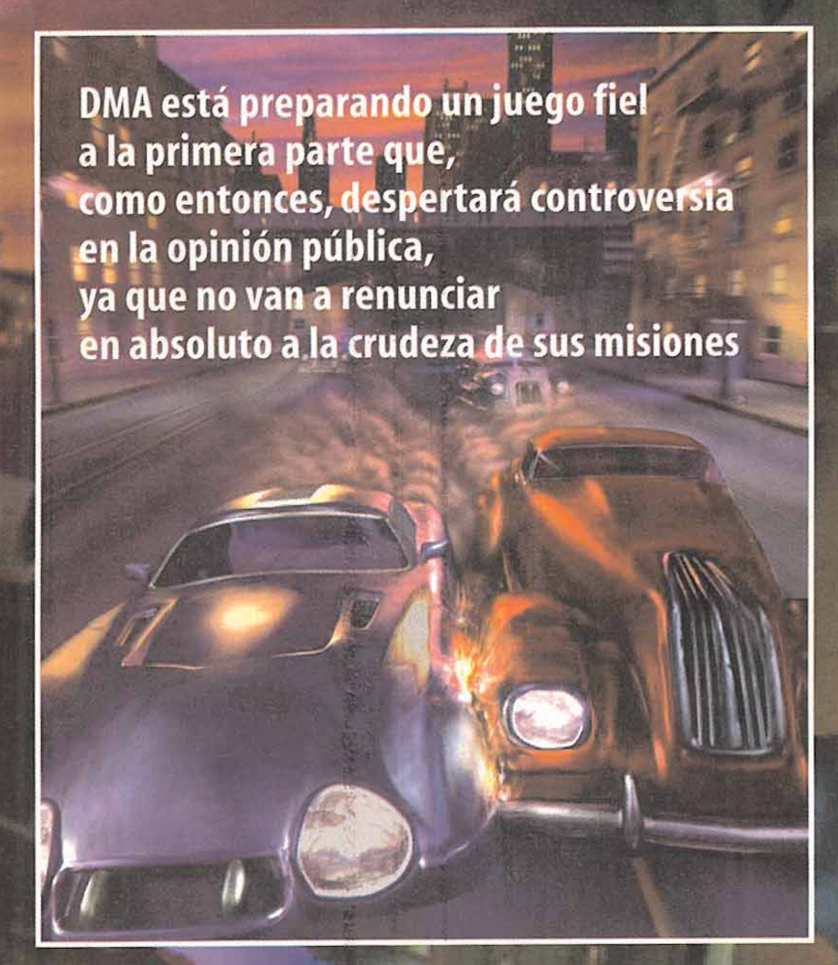




Pero dejando a un lado el aspecto más polémico del juego, no cabe duda que en su momento «GTA» tenía un planteamiento original y desplegaba una calidad gráfica bastante buena. Hoy, las cosas han cambiado mucho, sobre todo en el aspecto técnico, así que es posible que el adoptar el mismo sistema de juego sea más arriesgado, no ya por su contenido, sino porque los juegos han alcanzado una riqueza y diversidad de géneros en los que la tendencia se inclina más que nada por el realismo, nivel de interacción y calidad gráfica. El nivel de interacción de «GTA 2» no sobrepasa el de cualquier arcade y el detalle gráfico es bueno, pero está más destinado a que sea eficaz en su modo de juego que en impresionar por belleza o realismo. DMA –equipo de programación de «GTA 2»– lo está diseñando con un claro sentimiento de fidelidad a sí mismo, con lo cual garantiza despertar el interés de aquellos a los que gustó la primera versión, aunque todavía es una incógnita. El sistema de juego será sencillo, y todo apunta de que la versión de PlayStation será idéntica a la de PC, y en ambos casos la traducción –parece que se va a realizar, de textos al menos– será necesaria para comprender los trasfondos y detalles de las misiones.

EN LOS BAJOS FONDOS

El crímen ha sido en todos los medios audiovisuales una temática muy explotada, sobre todo en los videojuegos, dadas las controversias que esto siempre ha supuesto para el público. Sin embargo, sólo algunos juegos en los que el lado oscuro del crímen es el protagonista han logrado un éxito general, y entre ellos se encuentra «GTA» como uno de los más claros exponentes. Está claro que «GTA 2» no va a renunciar a ninguno de sus aspectos más duros, en los que la violencia y el crímen organizado van a tener una presencia constante y protagonista. No obstante, al igual que en la primera parte, no tiene visos de ser un juego visualmente crudo, sino que su grado de violencia radica en el poco aprecio que los personajes le tienen a la vida. Un aspecto que forma parte de su naturaleza que profundiza más en la acción y en la aventura, sobre todo en lo que respecta a la relación con las diferentes mafias que conviven en el órgano del crímen de la ciudad. Las discordias por territorios, los ajustes de cuentas y la necesidad de evitar a la fuerza policial nos planteará encargos de los más extraño a



DMA está preparando un juego fiel a la primera parte que, como entonces, despertará controversia en la opinión pública, ya que no van a renunciar en absoluto a la crudeza de sus misiones





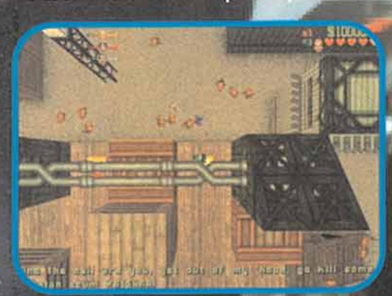
veces y casi siempre muy moviditos. «GTA 2» nos revelará que la vida de delincuente no es fácil, está amenazada constantemente, así que mejor será que, por si acaso, se guarde una UZI en el bolsillo de la gabardina.

TODOS CONTRA TODOS

A todas luces, «Grand Theft Auto 2» va a mantener el mismo estilo de juego que el programa original, y el resultado vendrá dado por un rediseño total a nivel técnico con el fin de ofrecer mayor calidad audiovisual y una mejor jugabilidad. Esto último apoyado por la posibilidad de realizar misiones más complejas y también por aumentar la extensión de los mapas y la cantidad de personajes sustancialmente.

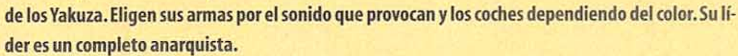
La aventura vendrá dada por medio de una historia de fondo no lineal que determinará cuál es el destino del protagonista y de sus colaboradores en una banda, por lo que conocer las interacciones entre las bandas y las relaciones que guardan entre sí será casi obligado. Para ello será necesario disponer de amplia y detallada información sobre cada organización. Es entonces cuando entraremos en acción aprovechando el caos delictivo para hacernos con el control con unos cuantos ágiles golpes de mano, más o menos sutiles. Pero no será fácil; las seis bandas que operan no están dispuestas a regalar nada. Contratarán los servicios de asesinos y no escatimarán medios para liquidarnos.



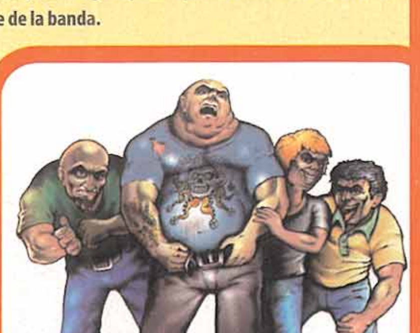


Panorama mafioso

La fauna delictiva de «GTA 2» estará dividida en varias bandas que actúan de modo autónomo y que lucharán entre sí para alcanzar el control de la ciudad. No obstante, sus objetivos no son comunes, y aquí las describimos brevemente para que os hagáis una idea del cuidado que se ha puesto en establecer para cada banda unas prerrogativas diversas según el tipo de organización que estas sean.

- **Loonie:** Son, en esencia, unos sibaritas de guante blanco que siempre procurarán zafarse en situaciones de riesgo. Les gustan particularmente las drogas que producen los Zaibatsu, pero también la producción ilegal  de los Yakuza. Eligen sus armas por el sonido que provocan y los coches dependiendo del color. Su líder es un completo anarquista.
- **Redneck:** La comunidad de los Redneck se han dedicado al contrabando de un extraño licor llamado "Daniel Bean Flatulence Remedy". El nombre de Daniel Bean corresponde al fundador de la banda y del licor en cuestión, pero ahora es su hijo quien se ocupa del negocio familiar. El resto de la banda son también muy aficionados al alcohol. Su lugar de operaciones es el Mobile R.V. Park.
- **Krishna:** Los planes de los Krishna son en apariencia muy simples: convertir y adoptar tanta gente para su secta como les sea posible, para hacer el mundo donde reine la armonía. Esto es una tapadera para otra clase de actividades clandestinas en los bajos fondos donde no será difícil verlos repartiendo mamporros. Su trabajo en las plantas químicas proporcionan armas y nuevos adeptos o aumentan la cantidad de concubinas con las que realizan películas pornográficas y organizan orgías multitudinarias.
- **Yakuza:** Quieren predominantemente armas sofisticadas, coches, y mujeres con el mínimo esfuerzo. Cada método que utilizan para ello es obviamente ilícito, así que suelen tener a la policía de cabeza y bastante ocupada. Pero ellos son inteligentes y están atentos a nuevos mercados en los que ampliar sus redes de ingreso. Los centros de prostitución son uno de sus negocios más prósperos y útiles a la hora de ocultarse de sus enemigos.
- **Rusos:** Los Dynomov son una pobre y desesperada banda de rusos, que sólo mantienen su posición en la jerarquía clandestina realizando asaltos por la fuerza bruta. Roban lo que necesitan, pero no saben utilizar el dinero con éxito para los negocios. Sus actividades e importación van desde combustible nuclear hasta las drogas o las armas. Generalmente son muy peligrosos y sólo algunos incautos se aventuran sin una muy buena razón en los muelles donde operan.
- **Scientist:** Los científicos, bajo la estricta dirección del Profesor L.V. Bastardson, están empeñados en eliminar la raza humana tal y como la conocemos, y en lugar de ésta producir una nueva raza de clones que puedan ser fácilmente controlados por el megalómano de su líder. Sus desarrollos de clonación están centrados en crear unos aditivos que sirvan de alimento a los clones, pero parece que van a ser prolongados ya que su producción de aditivos tienen unos extraños efectos afrodisiacos.
- **Zaibatsu:** Tienen como objetivo la dominación del mundo a través del consumismo, por lo que se empeñan en cuidar su imagen pública. El producto con el que quieren alcanzar tal demanda es, como no podía ser de otra forma, una droga especial que ha bautizado con el nombre de la banda.

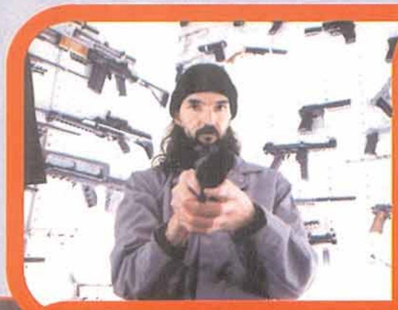


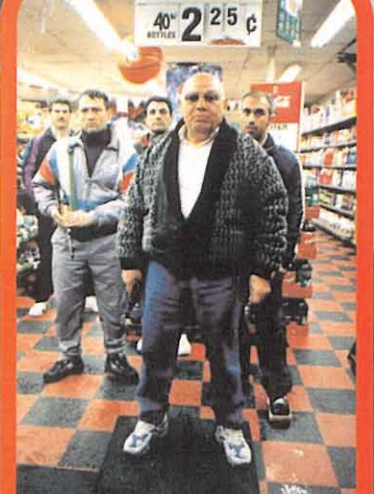




¡Qué malotes somos!

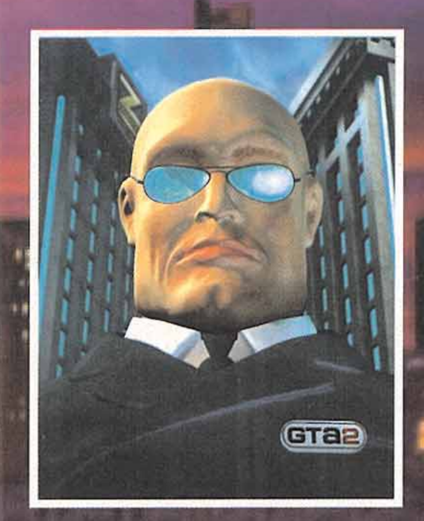
Los personajes de «GTA 2» son auténticas joyas para la sociedad; no tienen desperdicio para los tribunales. En el juego podremos hacer una consulta a sus antecedentes o más apropiadamente denominado Crime Record, en el que cada uno tiene una lista de graves delitos nada desdeñable, y no sólo de asalto y robo, sino de toda clase. Además en su ficha se nos da una referencia de su metodología, sus armas preferidas, si tienen o novia, los alias por los que son conocidos y sus especialidades. Vamos, que son carne de penitenciaría cuando no de silla eléctrica. Bastará con prestar atención a la secuencia de introducción que tendrá el programa, que por cierto ha sido realizada con todo detalle e interpretada por actores reales, nada de modelos 3D. Cruda como cualquier thriller policiaco.











Las tramas clandestinas en las que está basada la acción estarán generadas de manera compleja. Será vital no dejar escapar ciertos detalles para lograr el objetivo con éxito

Todos son peligrosos y, por si esto fuera poco, tendremos que evitar toparnos con los agentes de la ley, aunque policía, FBI y ejército siempre estén husmeando cerca. Al iniciar una misión habrá varios objetivos a completar, así, en principio, elegiremos uno de estos requerimientos para dirigirnos al lugar en el que, mediante un telefonazo, recibiremos instrucciones precisas de qué debemos hacer y en qué otra localización de la ciudad. Así, las misiones pueden ser relativamente complejas, pero se limitarán a tener que encontrar velozmente el lugar donde llevarla a cabo y casi siempre combinar la habilidad, con algo de estrategia, para alcanzar el objetivo, ya sea borrando del mapa a un competidor, realizando un sabotaje, llevando una mercancía o haciendo de guardaespaldas, entre otras muchas más, todo ello sin llamar demasiado la atención de la policía, y si es imposible, despistarla eficazmente. Tampoco se han olvidado de los niveles de bonus, que también estarán disponibles.

REDISEÑO TÉCNICO

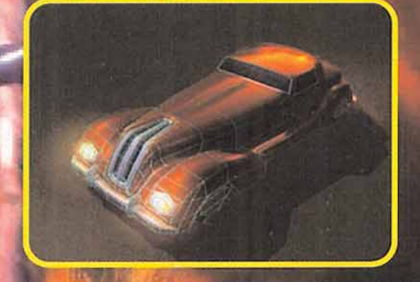
Técnicamente, las mejoras son evidentes, aunque a pesar de utilizar estrechamente la tecnología de aceleración, no han modificado en absoluto el concepto del juego y su particular perspectiva. Combinando una serie de técnicas, la apariencia final va a ganar mucho con respecto a la anterior versión, a tenor de lo visto hasta ahora. Los mapas, incluyendo todo tipo de edificios, están siendo realizados en tres dimensiones, lo que permitirá un mayor detalle, así como un aumento en la extensión de los mapas que hacen de la ciudad una auténtica metrópolis. También es posible que la perspectiva realice un zoom progresivo mucho más suave, dependiendo de la circunstancia del juego –por ejemplo si el personaje está a pie o si se mueve con el coche a gran velocidad–.

Los efectos de luz dinámica y las explosiones se verán enormemente beneficiadas por el aprovechamiento de la aceleración gráfica 3D. Los demás elementos en pantalla, aquellos que son móviles, personajes y vehículos–, se están realizado a base de sprites, y esto atiende principalmente una razón, la de poder representar en pantalla una cantidad ingente de ellos, ya que necesitan menor esfuerzo de proceso que los modelos. Según sus creadores, «GTA 2» será capaz de presentar en pantalla 50 vehículos y más de 200 peatones simultáneamente. El contrapunto es que la integración de sprites con mapas 3D no siempre suele ser armoniosa, ya que los efectos no pueden afectar a los primeros, pero aún así parece que no va a quedar mal resuelto.

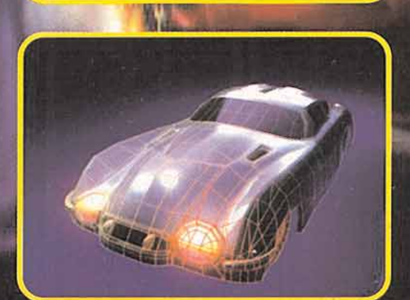
Lo que sí será interesante comprobar es hasta qué punto la IA a la que parece se está dotando a los personajes y organizaciones de «GTA2» se está integrando con éxito, amén de algunos detalles que os podemos avanzar, como que dispondrá de más de 30 tipos de vehículos con distintas características, o la incorporación del modo multiusuario, que con un modo de juego llamado Vendetta vendrá a ser algo así como un deatchmatch entre bandas en el que deberá eliminarse ojo por ojo y diente por diente a la banda rival.

Hasta ahora «GTA 2» garantiza un sistema de juego similar que no dejará a nadie indiferent; o lo amas o lo odias. La violencia también seguirá siendo una de sus componentes principales, pero en el juego se están potenciando la mayoría de sus aspectos, complejidad, calidad gráfica y sonora, además de la incoporación de nuevas pero no demasiadas posibilidades de juego. Pronto veremos estas mejoras sobre una misma base de concepto de juego son suficientes para superar el éxito que alcanzó «Grand Theft Auto».

S.T.M.









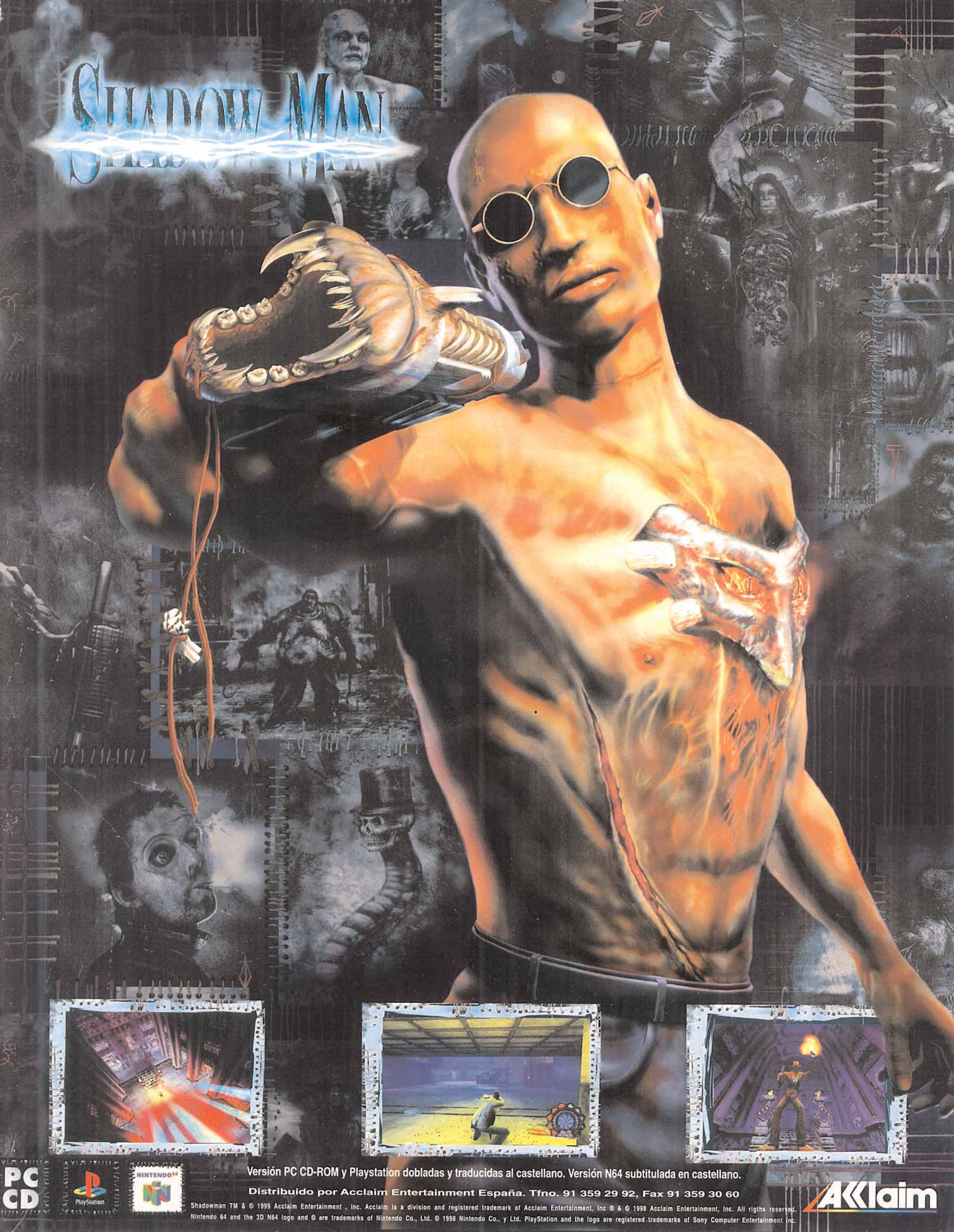
Los asesinatos, tiroteos, explosiones serán constantes en «Gran Theft Auto 2» como parte de la ambientación.



La policía, el ejército y el FBI no escatimarán medios para detenernos, bloqueando la calle si es necesario.



Cuando el acoso enemigo sea intenso podremos echar mano de armas del calibre de un bazuca.

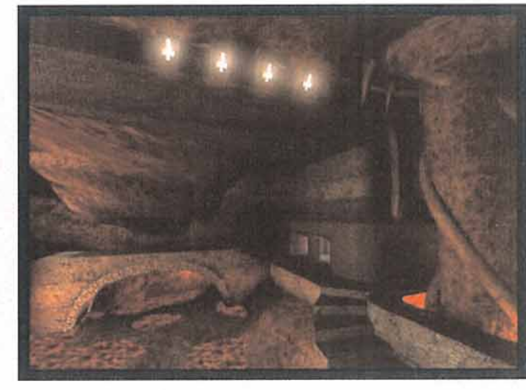

SHADOW MAN
PC CD
PlayStation
NINTENDO64
Versión PC CD-ROM y Playstation dobladas y traducidas al castellano. Versión N64 subtitulada en castellano.
Distribuido por Acclaim Entertainment España. Tfno. 91 359 29 92, Fax 91 359 30 60
Shadowman TM & © 1999 Acclaim Entertainment , Inc. Acclaim is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment, Inc ® & © 1998 Acclaim Entertainment, Inc. All rigths reserved.
Nintendo 64 and the 3D N64 logo and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1998 Nintendo Co., y Ltd. PlayStation and the logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.
Acclaim

Por: Penélope Labelle

Séptima reunión de ésta que es vuestra sección. Este mes las cartas y e-mails que hemos recibido tratan, en su gran mayoría, del juego en red, concretamente en Internet, donde parece que muchos de vosotros tenéis ciertos problemillas con los malditos lag. Pues bien, es hora de que eso termine de una vez, y nada mejor que hacerlo con vuestra líder de equipo.

Entre redes anda el juego





Bienvenidos seáis todos a vuestras páginas favoritas de Micromanía. Efectivamente, tal y como comenta la redactora que me introduce, muchos son los e-mails y cartas que versan sobre vuestras aventuras en la Red de redes. Bien, los problemas siguen siendo los mismos. Resulta que la tecnología en materia de Internet en nuestro país aún no ha alcanzado las cotas necesarias para poder establecer una conexión, digamos, limpia a través del módem, a no ser que se disponga de una red RDSI –al alcance de muy pocos aún–, y no digamos ya si nuestro servidor no es precisamente el más rápido. Evidentemente, esto depende, como siempre, del número de entradas que haya en ese mismo momento en el servidor correspondiente de Internet que hayamos elegido, con lo que ello nos hace pensar que sobre todo por las noches –debido al menor coste de las tarifas telefónicas– la cosa se pone peor. Pero al margen de estos "inconvenientes", pienso que lo que hace que los servidores en España no tengan una arrancada fuerte es la falta de información de su existencia, o la falta de participantes para poder llevar a cabo un desembolso tal que supone la creación de un servidor (como todos debéis saber, la conexión con un servidor de juegos en España reduciría enormemente la velocidad de transferencia de datos).

PROBLEMILLAS

Por ello, jugones como David, alias RedSkin, se quejan de la falta de un servidor para «Unreal», por ejemplo, y hacen una llamada para que desde estas páginas muchos de vosotros os animéis y reivindiquéis la puesta en marcha de dichos servidores. El tema, desde luego, no está en mi mano, ni tampoco en manos de la revista Micromanía, si no de todos aquellos interesados en que existan agrupaciones donde se creen los mismos.
El caso de David no es el único, sobre todo si el juego que preferís es «Unreal», como también les pasa a Jorge Rodríguez, de Las Palmas de Gran Canaria, o a Isabel Hidalgo, de Albacete. Pero en su contra he de decir que sí existen otros juegos de gran aceptación por todos, como «Quake 2» o «Half -Life», que tienen representante de servidor en España. En concreto, en el caso de que seáis adictos a «Quake II», el test de «Quake III» o «Half-Life» tenéis un excelente servidor de juegos en red en www.gamemaster.catworld.net. Sólo tenéis que echarle un vistazo, jugar con ellos y juzgar vosotros mismos. La pena, como dice nuestro amigo David, es que no haya ninguno, al menos que yo conozca, que esté en España sobre «Unreal».

ARMAS, QUIERO ARMAS

José Monzón, que nos escribe por correo electrónico, tiene ciertas dudas sobre cómo usar las diferentes armas que existen en Internet de «Quake II». Normalmente las armas, con sus skins y modelos, vienen con un determinado juego, con lo que cuando el que ha hecho el susodicho mapa, escenario o como lo quieras llamar, incluye en él las armas que van a estar disponibles en el mismo. De ese modo, si quieres jugar en Quakeworld, primero tendrás que bajar el oportuno parche de Internet, que lo podrás encontrar en la propia página de PlanetQuake. Ten en cuenta que el modelo del personaje debe llevar el modelo del arma y, a su vez, que estén contemplados en el mapa en el que queramos jugar, ya que si no el motor gráfico no lo contempla y no podremos aprovechar dicha coyuntura. De todas formas, no desesperes, ya que pronto podréis, tú y todos los que se encuentren en esta situación, tener



Acción frenética

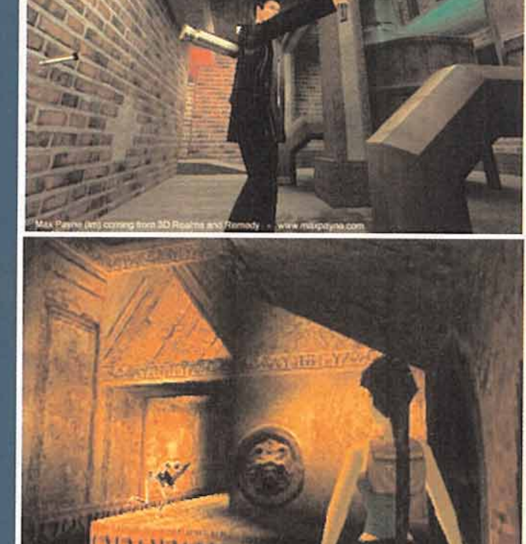
Muchos sois los que añorabais los puzzles en los arcades 3D. Pues bien, el recién salido a la calle «Legacy of Kain: Soul Reaver» tiene todo lo que un buen arcade 3D debe tener –gráficos, ambientación, una trama digna de elogio...–, pero también tiene mucho de eso que se denominan puzzles, en los cuales deberemos descubrir una determinada combinación entre los mundos real y espiritual para poder proseguir en nuestra aventura. Os recomiendo que no os perdáis este impresionante programa.
Otra noticia importante es que por fin se ha publicado en España «Requiem: Avenging Angel», totalmente traducido y doblado al castellano –y magníficamente, por cierto–, que nos trae una historia realmente atractiva e innovadora, en la cual nos reencarnaremos en un arcángel –Malaquías– para poder destruir las fuerzas demoniacas que intentan destruir a la humanidad, y para lo cual contaremos con una serie de poderes divinos que iremos adquiriendo a lo largo de la aventura. Muy recomendable.

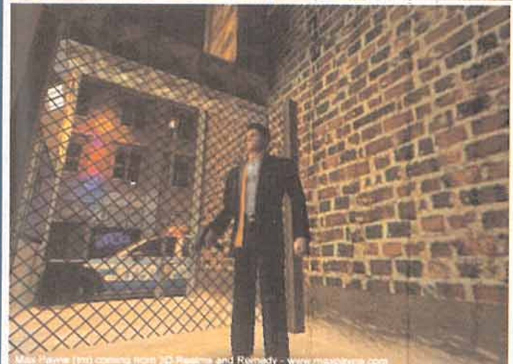


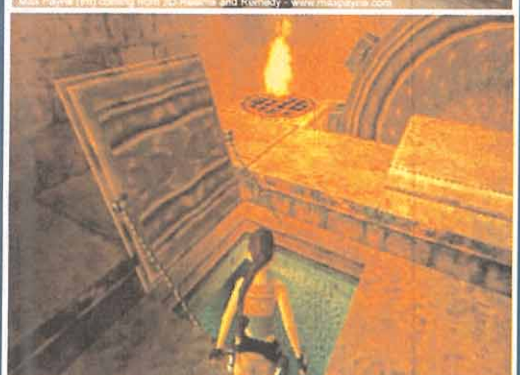
Nada más por este mes, sólo dejaros con las puntuaciones de los Maestros:
Maestros: 1.- Quake II, 2.- Half-Life, 3.- SiN

Si queréis participar en esta sección, podéis mandarnos una carta, indicando el apartado al que va dirigido –Carrusel Deportivo, Acción Frenética...– a la siguiente dirección: ZONA ARCADE, Micromanía, C/ Ciruelos 4, San Sebastián de los Reyes, 28700 Madrid. No olvidéis indicar en el sobre la reseña ZONA ARCADE.
También podéis mandar un correo electrónico a: *zonaarcade.micromania@hobbypress.es*









En la Boca del Volcán

En el apartado de noticias, empezamos con 3D Realms y sus dos proyectos más ambiciosos: «Max Payne» y, por supuesto, «Duke Nukem Forever». Del primero aseguran que ya está en un proceso bastante avanzado de desarrollo y que en breve tendrán una demo que mostrarnos del mismo. Parece ser que va a aprovechar toda la tecnología de las últimas aceleradoras 3D. Veremos. En cuanto al segundo, mejor ni hablar. Ni siquiera dan una fecha aproximada, y ello puede deberse a que no hacen más que cambiar de engine.

Seguimos con ASC Games, y su «Werewolf: The Apocalypse», basado en el juego de rol de White Wolf Studios, en el cual encarnaremos el papel de uno de estos hombres lobo, con metamorfosis incluida. El programa está siendo desarrollado por un motor que está basado en el mismo que se ha utilizado para «Unreal» y «Unreal Tournament», con unas ligeras modificaciones, claro está, lo que nos hace presagiar, al menos, un excelente nivel de detalle gráfico. Al menos, la historia sí que es interesante, como lo demuestran los juegos de White Wolf Studios. Y hablando de «Unreal Tournament», decir que es inminente su lanzamiento, y que además estará íntegramente traducido al castellano –voces y textos–. Genial, ¿no?

EIDOS parece que se va a sacar la espina que le provocó su último «Tomb Raider» con la próxima entrega de la saga, de nombre «La Última Revelación», y sobre la cual prometen innovar como no lo hicieron con las anteriores producciones. Pero si queréis saber algo más, podéis echarle un vistazo al suplemento que llevamos este mes del mismo.

Planet Moon sigue con el proceso de creación de «Giants: Citizen Kabuto», y cuyo lanzamiento ya se ha ido al primer cuarto del año que viene. Esperemos que no se demore más, pues estamos ansiosos por saber de qué son capaces estos chicos.

una información especial sobre cómo se deben de manejar todos los datos que contienen juegos como «Quake II», «Half-Life», etc. Aún así, si hay alguien que quiera ayudar a José, no tiene más que decirlo.

BREVES

Ahora llega el turno de las participaciones que se pueden resolver de una manera más breve. Para empezar, Francisco Javier Gómez, que dice haber probado la demo que dimos en Micromanía de «Kingpin», desea saber si el juego ya producido está traducido. Pues mucho me temo que no, ni siquiera lleva subtítulos en inglés, factor importante que contribuyó a bajarle la nota al conjunto en el Punto de Mira que se hizo del mismo, ya que el lenguaje barriobajero que se utiliza es bastante complicado de entender.

Muchos sois los que preguntáis sobre el «Hidden & Dangerous», gran programa donde los haya que, aunque contiene altas dosis de acción, también es verdad que el tema de la estrategia es muy profundo en este juego. Aún así, Óscar R. G. Nos pregunta si ya está disponible el juego. Pues sí, Óscar, no sólo ya está disponible, si no que además podrás encontrar en este mismo número una detallada guía sobre cómo pasar todas las misiones que contempla, y lo podrás encontrar en cualquier tienda de videojuegos especializados y en grandes almacenes, como todos los demás.

Sin más que añadir este mes, me despido, así que el designio de los dioses os lleve por el sendero de la luz.

Carrusel deportivo

La sección dedicada a los juegos deportivos viene cargada de grandes novedades, sobre todo para los amantes del fútbol, el baloncesto, el hockey sobre patines y los rallies.

Para empezar, los tres primeros subgéneros deportivos, tendrán en breve sus correspondientes representaciones informáticas de la mano de EA Sports, con los nombres, respectivamente, de «FIFA 2000», «NBA Live 2000» y «NHL Hockey 2000», los cuales atesoran una gran calidad, a tenor de lo visto en unas primeras betas que, además, en el caso de «FIFA 2000», voces y textos estarán totalmente traducidos al castellano.

En cuanto al cuarto género deportivo, los rallies, Infogrames sigue adelante con su «Rally Master», aunque aún es pronto para decir nada sobre él, ya que se encuentra en una fase de desarrollo aún muy temprana. Y también decir que el programa de Europress, «Rally Championship», ha retrasado un poco más su lanzamiento, debido sobre todo a la necesidad de actualizar los modelos que tenían pensado meter en un principio en el juego. Esperamos ansiosos. Os dejo ahora con vuestras puntuaciones.

1.- FIFA 99 2.- Colin McRae Rally 3.- NBA Live 99









El software de traducción más eficaz y fácil de utilizar

GlobalTRANSLATOR

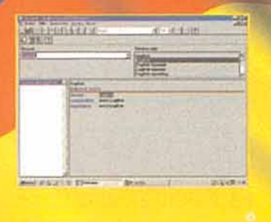
Inglés - Español - Inglés

Global Translator es un paquete completo de consulta y traducción para cualquiera que trabaje con el inglés. Global Translator crea de forma automática borradores de traducciones de textos con oraciones completas en inglés y en español. Es excelente para traducir cartas, facsímiles u otra correspondencia. Además, Global Translator le da una serie completa de poderosas herramientas de referencia para ayudarle a escribir o estudiar el inglés.



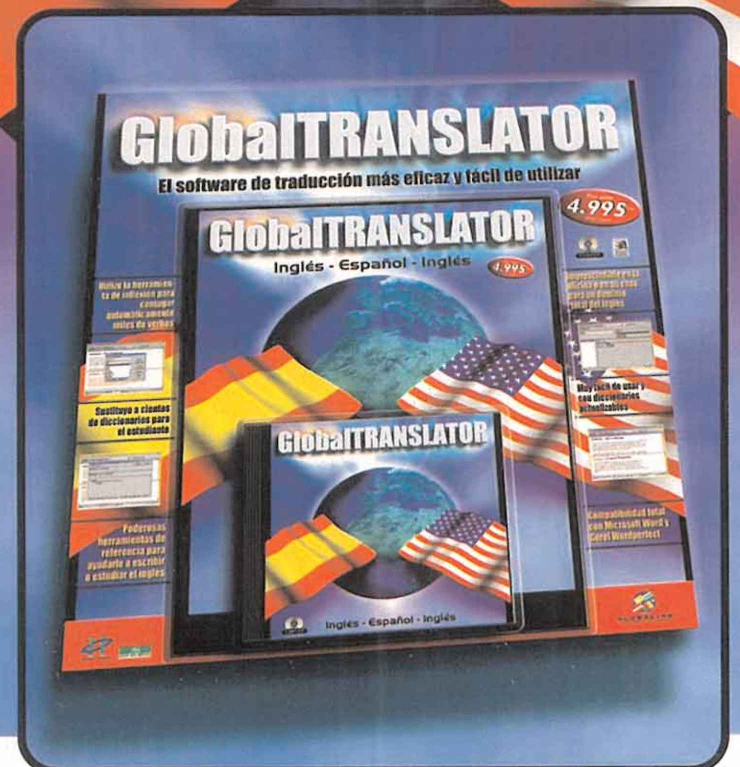






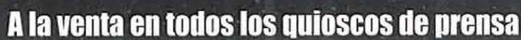
Perfecto para mejorar su fluidez con el inglés

- Potente herramienta de inflexión para conjugar automáticamente miles de verbos
- Sustituye a cientos de diccionarios para el estudiante
- Compatibilidad total con Microsoft Word® y Corel Wordperfect®



Traduzca documentos simplemente con un clic

- Imprescindible en la oficina o en el hogar para un dominio total del inglés
- Muy fácil de usar y con diccionarios actualizables
- Poderosas herramientas de referencia para ayudarle a escribir o estudiar el inglés



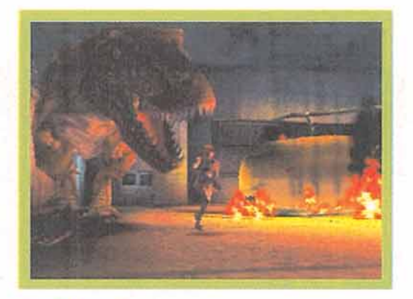


Si no lo encuentra, solicite su ejemplar llamando a los teléfonos: 91/654 72 18 ó 91/654 84 19 o por correo electrónico a: **pedidos@hobbypress.es**





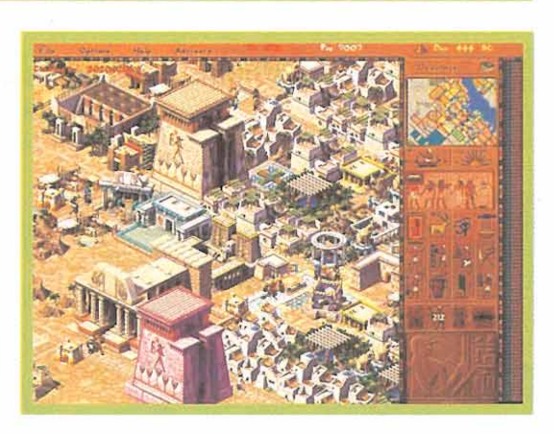





52 EDGAR TORRONTERAS EXTREME BIKER. Sierra cambia de tercio para hacer gala de su saber en el mundo de los videojuegos. Y nada mejor que hacerlo con un género al que no nos tienen acostumbrados: el motociclismo, en una vertiente totalmente novedosa.
SPIRIT OF SPEED. Hasta ahora, sólo Sierra se había atrevido con la competición clásica del automovilismo, pero este juego viene a demostrar que eso no es así.

DINO CRISIS. Este título de Capcom para PlayStation ya ha comenzado a levantar admiración allí donde se ha podido contemplar. Un juego a medio camino entre «Jurasic Park» y el horror, donde deberemos hacer frente a una manada de dinosaurios furiosos.
FAUSTO. Pudimos tener finalmente acceso a una versión de este programa de Cryo y Arxel Tribe, donde parecen demostrar una vez más que en el género de las aventuras llenas de puzzles y quebraderos de cabeza no está todo dicho.





54 GP500. Contando con la colaboración especial del campeón Alex Crivillé, que ha cedido su imagen, este programa de Hasbro y Microprose viene a desbancar del trono al estupendo «Superbikes».

HOMEWORLD. Este esperado título, también de Sierra, está casi a punto de salir al mercado. Prueba de ello son las numerosas pruebas que están haciendo del mismo por medio del juego en Internet para pulirlo a conciencia.

FARAÓN. Los creadores de «Caesar III» siguen en la línea de recrear antiguas civilizaciones dentro de la estrategia en el mundo de los videojuegos, dando cada vez una vuelta de tuerca más a este mundo tan trillado.



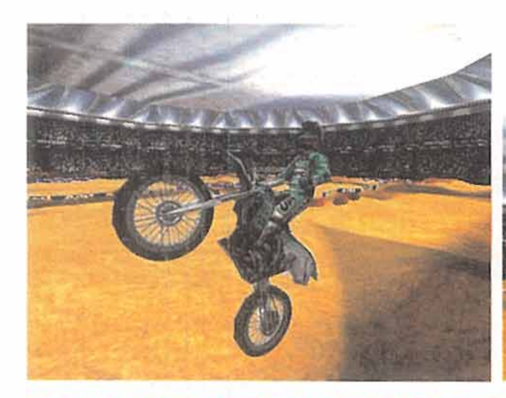
56 GABRIEL KNIGHT III. De nuevo los chicos de Sierra vienen a esta páginas, esta vez de la mano de la esperada continuación de una de sus sagas más famosas, «Gabriel Knight».

60 MIG ALLEY. Rowan y Empire están apostando fuerte por los simuladores, y en concreto con una época en la que nadie se había atrevido a tratar: la guerra de Corea. De él además se puede decir que estará totalmente localizado al castellano.

62 PANZER GENERAL 3D ASSAULT. SSI sigue empeñada en seguir la línea de su exitosa saga «Panzer General». Aunque esta vez parece que están innovando más que en las anteriores entregas.

64 SUPREME SNOWBOARDING. Housemarque e Infogrames traen un título para PC y Dreamcast que llevará el mundo de la nieve y el snowboarding a su máxima expresión en el género de los juegos deportivos.

66 FREESPACE 2. La segunda entrega de «Descent: Freespace» llega con muchas más opciones de juego, calidad global y posibilidades de acción, para todos los aficionados a los simuladores espaciales.

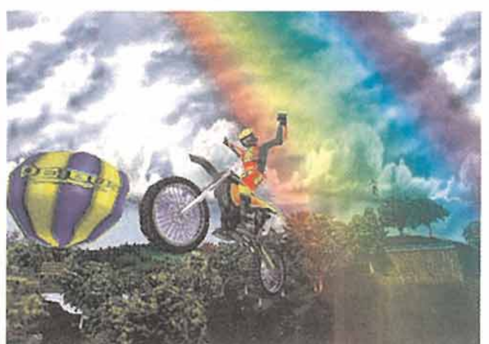


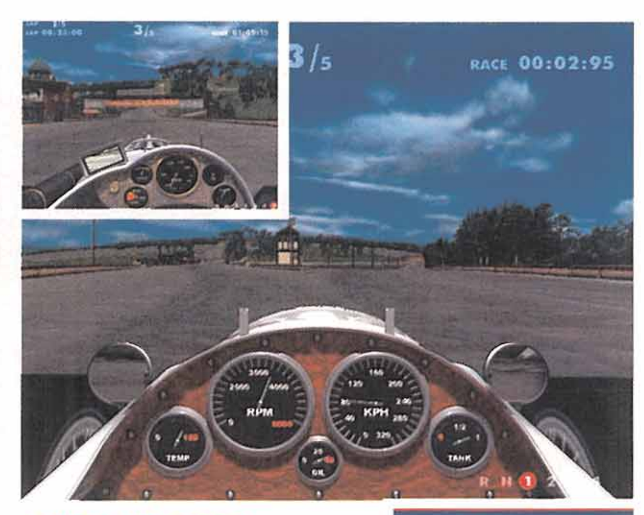


EDGAR TORRONTERAS EXTREME BIKER Una de las más nuevas creaciones de Sierra es también de las más originales en su línea de producción, puesto que los juegos de motociclismo no son, desde luego, uno de los géneros que toque habitualmente. Sin embargo, lo del motociclismo en este juego hay que asumirlo desde un punto de vista, digamos, ligeramente distinto a la habitual competición en circuito.

Hace escasas semanas la compañía invitó a Micromanía a la presentación del juego, con la presencia del mismo Edgar Torronteras que ha cedido su imagen para el título, para descubrir un fascinante combinado de velocidad y acrobacia, pues de eso y no otra cosa es de lo que trata esta producción. No se trata sólo de ser habilidoso con la motocicleta, sino de ser espectacular. Trazados de lo más extravagante, saltos, piruetas y, claro está, velocidad punta es lo que el jugador podrá encontrar en «Edgar Torronteras Extreme Biker», un juego diferente a cualquier otro, que contempla tanto la originalidad como la diversión, como sus principales bazas de éxito.







SPIRIT OF SPEED Si hasta la fecha tan sólo el «Grand Prix Legends» de Sierra, y uno de los modos de juego de «Monaco Grand Prix Racing Simulation» habían tomado como inspiración directa las carreras de bólidos de hace décadas, cuando la Fórmula 1 no había llegado, ni por asomo, a ser lo que es hoy, pronto llegará un nuevo título al mercado que toma este mismo tema como referencia e inspiración. «Spirit of Speed» está siendo desarrollado por Hasbro y Microprose, y pretende ofrecer al jugador una experiencia diferente a lo que, habitualmente, se viene encontrando en los juegos de competición automovilística. «Spirit of Speed» incide especialmente en la habilidad del jugador, en lugar de entrar en la sofisticación técnica de la simulación de los actuales monoplazas de F1, recreando a la perfección los circuitos más importantes de hace décadas, así como los modelos que competían entonces. Todo un reto para aquellos que presumen de ser unos ases del volante.









DINO CRISIS La última producción de Capcom para la consola de Sony –PlayStation, claro está– en el género del "Survival Horror", ha comenzado a despertar admiración allí donde ha podido ser contemplada. «Dino Crisis» retoma la idea original y concepto propio de juegos como «Resident Evil», cambiando las mansiones tenebrosas y los zombies por campos de experimentación biológica con una cierta serie de animales que se creían extinguidos.

A medio camino entre el horror y el argumento del «Jurassic Park» de Spielberg, «Dino Crisis» sitúa al jugador en un punto próximo al desastre que una manada de dinosaurios furiosos está a punto de desencadenar, debiendo combatir –con un diseño de acción ya conocido– a estos, sorteando no pocas trampas por el camino.

Una fórmula de éxito seguro con toda la calidad que Capcom suele imprimir a todas sus producciones.















FAUSTO Finalmente, Micromanía ha tenido la oportunidad de probar una versión bastante acabada de «Fausto», la nueva producción de Arxel Tribe y Cryo en el terreno de la aventura, y ya podemos afirmar con bastante seguridad que nos encontramos ante un título excelente para todos aquellos aficionados a comerse la cabeza con puzzles y enigmas capaces de poner en aprietos al más experimentado jugador. «Fausto» amén de una ambientación exquisita y una calidad gráfica excelente, ofrece una original historia y diseño de la aventura, estructurada en siete capítulos independientes, con lo que además de no hacerse monótono en ningún instante asegura una buena cantidad de horas delante del ordenador, poniendo a prueba todas nuestras habilidades de detective. Un entretenimiento de gran calidad, como Arxel ya ha demostrado con anterioridad con títulos como «Ring».



-Campaign Setting-



Baldur's Gate™

Un RPG para morirse

Enorme Épico, Extraordinario
PC Gaming World

El mejor RPG de AD&D nunca visto
Home PC 95%



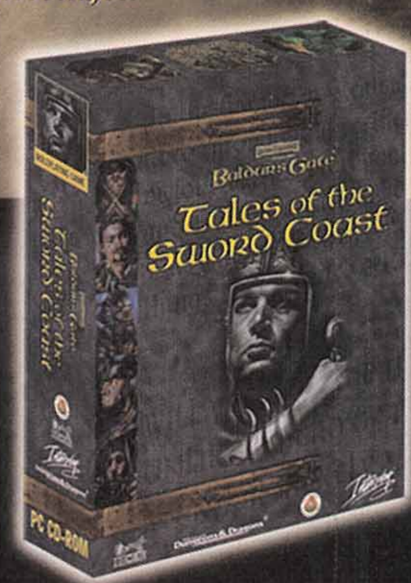




Baldur' s Gate es un RPG en tiempo real de nueva generación con gráficos isométricos ambientado en el mundo más famoso de Advanced Dungeons&Dragons: The Forgotten Realms.

- Explora un gigantesco mundo repleto de enigmas realizado en SVGA de 16 bits.
- Crea tu propio personaje de las 6 razas AD&D con 26 clases y subclases diferentes.
- Lleva al límite tu destreza como líder jugando partidas de hasta 6 personajes.
- Invoca más de 100 hechizos.

BALDUR'S GATE: TALES OF THE SWORD COAST ¡¡AHORA JUNTOS!!



www.interplay.com



Advanced Dungeons&Dragons®



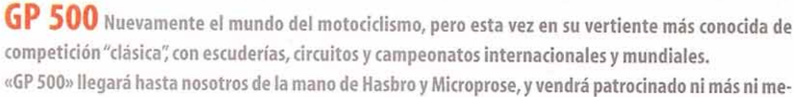
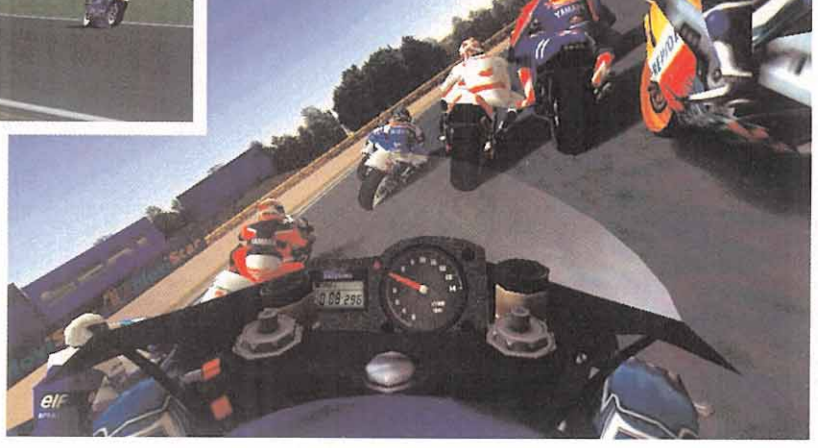
Interplay

Hermosilla, 46. 2º dcha → 28001 Madrid → Tel: 91 578 13 67 → www.virgin.es

Virgin INTERactive





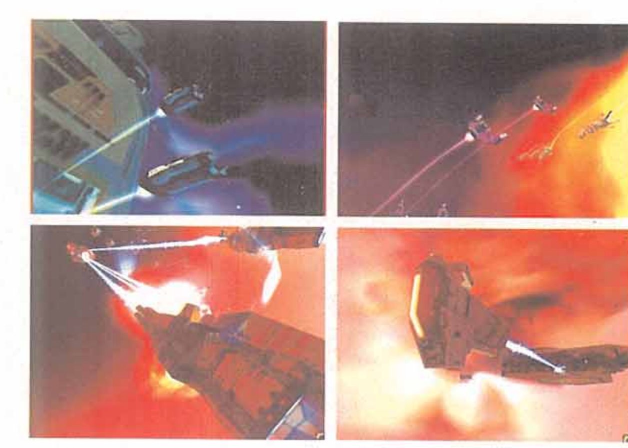




GP 500 Nuevamente el mundo del motociclismo, pero esta vez en su vertiente más conocida de competición "clásica", con escuderías, circuitos y campeonatos internacionales y mundiales.

«GP 500» llegará hasta nosotros de la mano de Hasbro y Microprose, y vendrá patrocinado ni más ni menos que por Alex Crivillé, con quien la compañía y su distribuidora en España, Proein, han llegado a un acuerdo para que el campeón español ceda su imagen al producto.

«GP 500» pretende echar del "trono" del motociclismo al excelente «Superbike» que, hasta la fecha, se había colocado en una posición de privilegio en un género sin demasiados representantes, pero casi todos de gran calidad.

Un realismo extremo, posibilidades de modos de juego arcade y de simulación, y una calidad gráfica excelente son alguna de sus principales características.



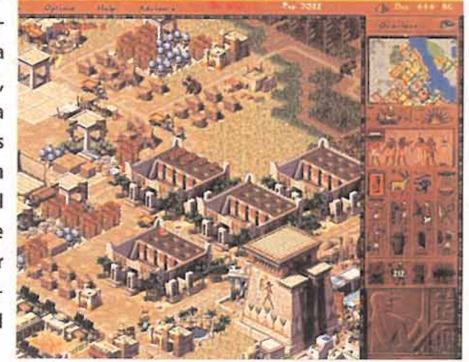

HOMEWORLD Parece que, por fin, la producción de Relic y Sierra en el campo de la estrategia en tiempo real está a punto de llegar hasta nosotros. «Homeworld», además, propone un original planteamiento tanto a nivel de diseño gráfico como de acción, con entornos 3D ambientados en el espacio exterior, en los que manejaremos múltiples tipos de naves de combate y transporte, y viviremos secuencias de enorme espectacularidad visual, con un gran número de unidades en acción de manera simultánea. Relic, además, ha querido dar en este juego una importancia vital a la modalidad multiusuario, para lo que la compañía puso a disposición del público, en la fase de test de las distintas versiones beta de «Homeworld», una serie de servidores en Internet para pulir y perfeccionar al máximo todo tipo de competición multijugador a través de la Red. Tras varios meses en que «Homeworld» ha sido depurado de manera constante, ya queda muy poco para que todos los aficionados al género puedan disfrutar de este título, que tanto promete.







FARAÓN Tras «Caesar III», la nueva producción de Impressions continúa la habitual línea de diseño de la compañía, con la estrategia ambientada en diversas épocas de la Historia como leit motiv. «Faraón», –o «Pharaoh», en su título original–, fue presentado en París, en las oficinas de Havas/Sierra, pocos días antes de la celebración del ECTS. Allí, Micromanía, invitada por la compañía, pudo comprobar como todo el buen hacer de Impressions está siendo puesto al servicio de un título que sorprenderá muy agradablemente a todos aquellos aficionados que buscan algo más que la típica estrategia militar. Una calidad gráfica sencillamente genial, y una ambientación magnífica, con multitud de detalles de calidad, son sólo la parte más evidente de «Faraón». Tanta atención a los pequeños detalles se ha puesto que, como los responsables de la compañía se encargaron de indicar, baste con señalar un pequeño ejemplo. Uno de los últimos objetivos de cada nivel del juego, construir una pirámide que albergue los restos de un faraón, presenta la peculiaridad, inexistente en cualquier otro título del género, de tener que construir este edificio piedra a piedra, literalmente, tal y como ocurría en la realidad del antiguo Egipto.







muy pronto en tu PC

*velocidad=Sega Rally2/tiempo







hasta donde llegue tu imaginación

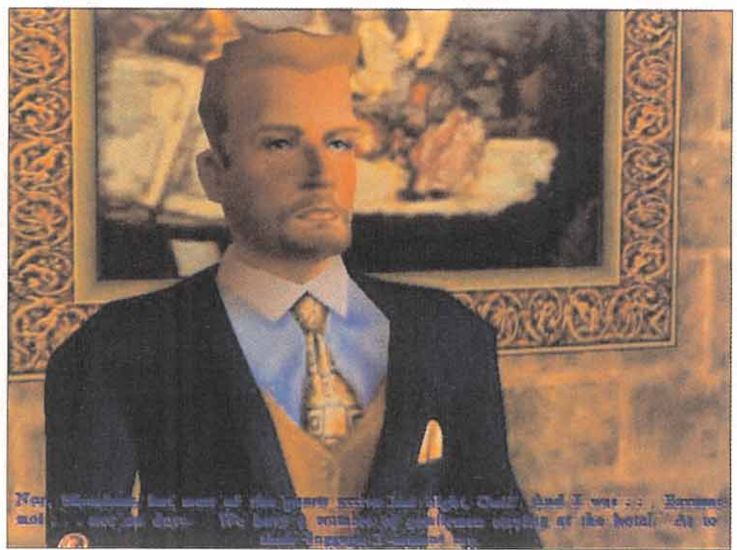
PC-cdrom Windows™95/98

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

Gabriel Knight III

Nacido para revolucionar


Las conversaciones pueden realizarse desde varios planos distintos.

Como se ha demostrado en numerosas ocasiones, los programadores tienen una forma distinta de medir el tiempo. Para ellos, la frase "estará terminado en cuatro semanas", en realidad quiere decir "a ver si dentro de tres meses tenemos una versión alfa". De esa misma forma, "saldrá para principios de verano", se traduce como "con un poco de suerte, lo terminamos para Navidad". Ésta es la razón de que títulos como «Diablo II», «Ultima: Ascension» o «Gabriel Knight III» lleven, literalmente, años de retraso. Por suerte, en este último caso, la espera está a punto de terminar.

Sierra Studios recibió la petición de una continuación de «Gabriel Knight II» cuatro días después de que el programa se pusiera a la venta, en 1 996. Desde entonces, ha trabajado sin descanso en una tercera parte que marcará el futuro aspecto de las aventuras de la compañía.

Hay que agradecer el enorme esfuerzo realizado por Sierra para revitalizar un género anclado en las producciones 2D. Una vez más, como ocurrió hace casi 20 años, está llevando a cabo el trabajo sucio del que otros se aprovecharán.

Pese a que las aventuras de LucasArts están mejor consideradas que las de Sierra, fue esta compañía la que convirtió el limitado género de las aventuras conversacionales en aventuras gráficas, al mostrar al protagonista en pantalla, y añadir animaciones y gráficos específicos para cada objeto. De hecho, el enorme éxito de ventas de los primeros capítulos de «King's Quest», «Space's Quest» o «Leisure Suit Larry», allá por el año 1 987, fue una de las razones por las que LucasArts, entonces conocida como Lucasfilm, decidió adentrarse en el mundo del PC, creando un par de títulos similares a esas "aventuras con gráficos de Sierra" que se vendían por cientos de miles. Así nacieron «Zak McKracken» y «Maniac Mansion». El resto, ya es historia.

Quince años después, Sierra quiere volver a revolucionar el género. El nuevo reto consiste en descubrir la forma de pasar de las aventuras 2D a las 3D, para atraer a los nuevos adoradores de la tercera dimensión, pero sin perder a los aficionados tradicionales. El primer intento se llamó «King's Quest VIII», una excepcional aventura, infravalorada por el público, que no por la crítica, pues recibió muy buenas puntuaciones en todo el mundo.

El motor 3D de «Gabriel Knight III» no se parecerá a ningún otro visto hasta el momento, lo que equivale a decir que Sierra sigue innovando

Hasta el último detalle

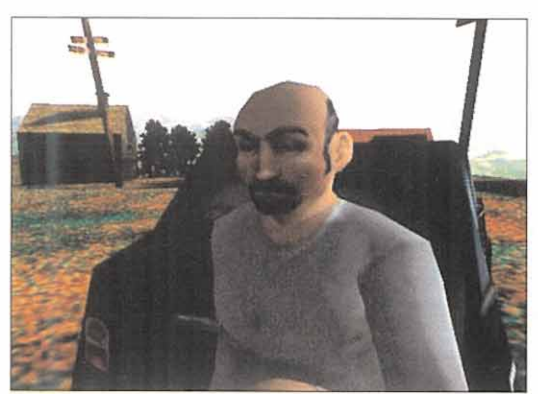




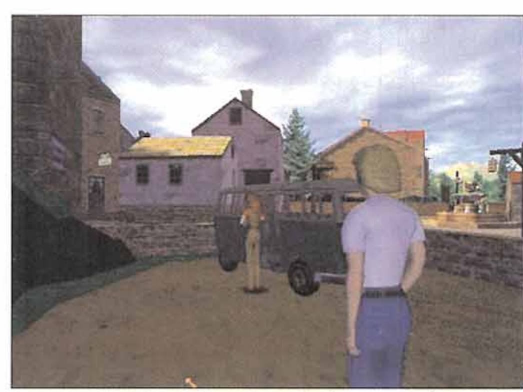
La gestación de una aventura gráfica es, posiblemente, una de las tareas más sacrificadas del mundo de los videojuegos. No basta con disponer de un buen equipo con habilidades informáticas; también es necesario rodearse de escritores, expertos fotógrafos, animadores, músicos, y un sinfín de profesionales más. El diseño del guión y la trama –puzzles incluidos–, son los elementos críticos, pues cambian constantemente, mientras se desarrolla el juego, y esto obliga al resto de profesionales a adaptar, e incluso a tirar a la basura meses de trabajo. Una de las claves del éxito de una aventura son los gráficos. No ha existido ningún representante del género que haya triunfado sin contar con unos gráficos excepcionales. Ello exige una planificación casi absoluta a la hora de convertir el guión en gráficos de ordenador, así como realizar cientos de bocetos preliminares, antes de decidir el aspecto final de un personaje. Como podéis observar, Sierra no ha escatimado horas de trabajo para plasmar sobre el papel cualquier personaje u objeto, por insignificante que parezca.







El taxista es el único testigo del secuestro del hijo del príncipe James. Gabriel deberá convencerle para que cuente todo lo que ha visto.


Las conversaciones con las decenas de misteriosos individuos serán vitales para resolver los múltiples misterios entrelazados.

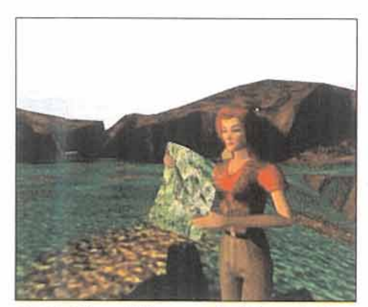

La mayor parte de la aventura se desarrollará en un pequeño pueblecito francés llamado Rennes-le-Chateau.

Jane Jensen, diseñadora del juego y escritora profesional, viajó a Rennes-le-Chateau, un pueblecito de Francia, para entrevistar a sus habitantes y recopilar información histórica del lugar

«King's Quest VIII» consiguió su propósito: mantener los acertijos y el desarrollo de una aventura gráfica, pero amoldados a un entorno 3D inmenso, poblado de enemigos a los que había que abatir, al más puro estilo «Quake» o «Tomb Raider». Lamentablemente, fue visto por los aficionados a la acción como una versión retocada de las anteriores aventuras azucaradas de la serie, y como un empacho de escenas arcades que corrompían el género, según los fans de las aventuras gráficas. Ambas cosas no son ciertas, pero limitaron sus ventas. En cualquier caso, Sierra quiere volver a intentarlo con el tercer capítulo de «Gabriel Knight». Para esta ocasión se han eliminado las escenas arcades, y se ha utilizado un nuevo motor 3D bautizado con el nombre de "G-Engine", diseñado específicamente para crear aventuras. Como cualquier invento novedoso, volverá a causar polémica.

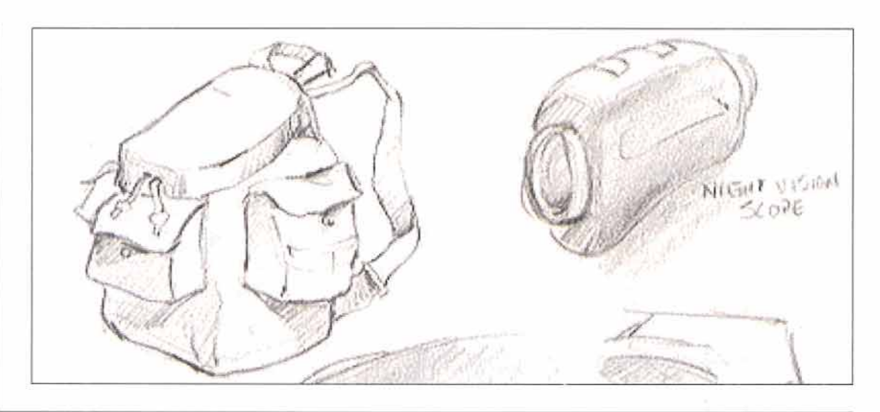
MISTERIO EN LA FRANCIA PROFUNDA

Pese a las innovaciones técnicas, lo más importante de una aventura gráfica debe ser el argumento. Y, en este apartado, «Gabriel Knight III» andará sobrado. No en vano, Jane Jensen, diseñadora del juego y escritora profesional, viajó expresamente a Rennes-le-Chateau, un hermoso pueblecito de Francia, no sólo para digitalizar el pueblo, sino también para entrevistar a sus habitantes y recopilar información histórica del lugar, pues la trama estará basada en hechos reales.


El motor 3D permitirá generar atmósferas exteriores inmensas, que dan continuidad a los distintos escenarios donde transcurre la trama del juego.

En los anteriores capítulos de la serie, Gabriel Knight descubrió que, además de un apacible librero, es un descendiente del linaje germano de los "Schattenjäger", también llamados Cazadores de Sombras, cuyo destino es proteger a la Humanidad de las presencias sobrenaturales que intentan implantar el Mal en el mundo terrenal. Tras combatir a los hombres lobo en su país de origen, Alemania, Gabriel será invitado por el Príncipe James, el heredero desterrado de la Corona de Escocia, a pasar una tranquila velada en su casa de París. Conocedor de su condición de "shattenjäger", el príncipe le confiará la custodia de su hijo, amenazado por una secta de vampiros que persigue a la familia desde el siglo XVII.

En su primera noche con Gabriel, el niño es secuestrado y llevado hasta el mencionado pueblo francés Rennes-le-Chateau, donde Gabriel pierde su pista. Aquí es donde entran en juego los hechos reales: en 1891, durante unas obras en la iglesia, el párroco local, Berenger Sauniere, descubrió unos extraños pergaminos. Sin enseñárselos a nadie, se marchó del pueblo y regresó a los pocos años. Entonces comenzó a gastarse millones de dólares en reformar la iglesia, construir nuevas estructuras, y levantar una ermita dedicada a María Magdalena, en lo alto de una abrupta colina. Tras años de misteriosos paseos en medio de la noche, el párroco falleció sin encontrar nada. ¿Qué buscaba con desesperación en los alrededores del pueblo? ¿Qué oscuro mensaje se ocultaba en los pergaminos? ¿De ►

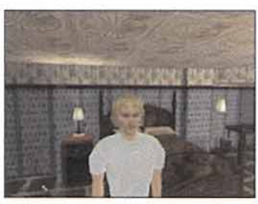


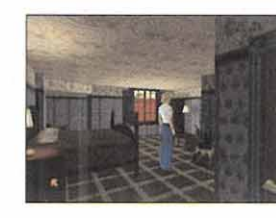
Con mucha vista

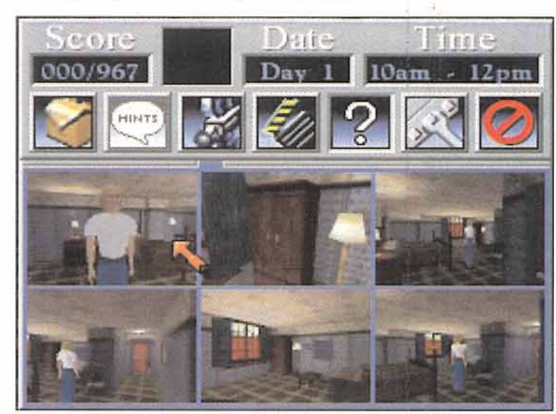
La novedad más impactante de «Gabriel Knight III» es el uso de la cámara de forma independiente a las acciones del protagonista. Sin embargo, el juego dispone de una opción adicional: las cámaras fijas. En cualquier momento, al pulsar el icono de la cámara, accesible a través del botón derecho del ratón, el motor gráfico genera seis puntos de vista diferentes. Estas perspectivas no se crean aleatoriamente, sino que tienen como misión ofrecer las mejores panorámicas del lugar o mostrar pistas relacionadas con la posición de objetos y personajes. En las fotografías contiguas, puede observarse como algunas de las seis vistas descubren un armario y una caja fuerte. Seguro que esconden algo interesante...

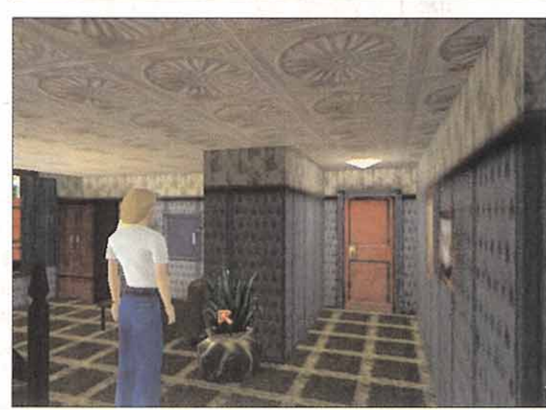










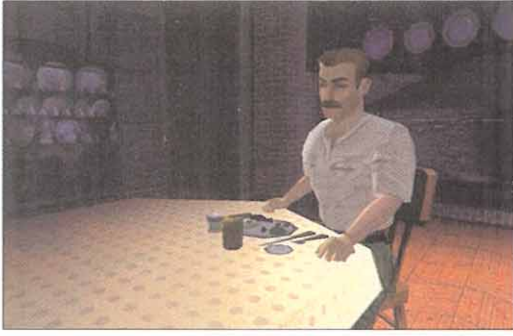


La "otra" gran dama de las aventuras

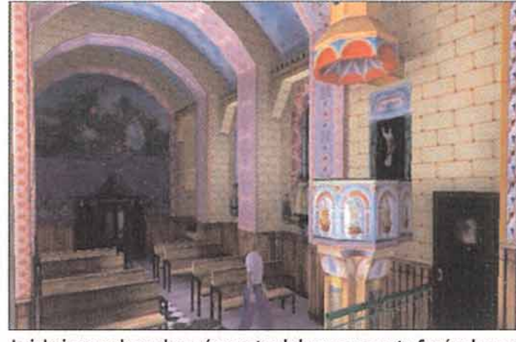
Al igual que el cine o la televisión, los videojuegos también tiene sus estrellas. Son los programadores o diseñadores de juegos que nos han deleitado con auténticas obras de arte, hoy en día consideradas clásicas: Sid Meier, Shigeru Miyamoto, John Carmack, Richard Garriott, Peter Molyneux... El mundo de las aventuras también tiene sus figuras: Al Lowe, el padre de «Leisure Suit Larry»; Tim Schafer, hacedor de «Day of the Tentacle» y «Grim Fandango»; Ron Gilbert, el creador de «Monkey Island»; o Roberta Williams, diseñadora de la saga «King's Quest». Sin embargo, detrás de esta constelación de puro talento, existen un buen puñado de "actores y actrices secundarios" de la misma valía, sólo que la crítica o el público no han sabido otorgarles la importancia que se merecen. Jane Jensen, creadora de los tres capítulos de «Gabriel Knight», es una de ellas. Licenciada en Informática por la Universidad de Anderson, en Indiana, Jensen trabajó durante seis años en Hewlett-Packard, antes de ser contratada por



Sierra, en 1 991. Se considera a sí misma y, por encima de todo, una escritora. De hecho, ha publicado varios libros de misterio, así como las novelas basadas en alguno de los juegos de «Gabriel Knight». Los autores que más la han influido han sido Stephen King y Anne Rice. Jane Jensen ha trabajado en el guión y el diseño de los acertijos de toda la saga de «Gabriel Knight». Su obsesión por el detalle es tan grande que, para elaborar la segunda y tercera parte, ambientadas en Alemania y Francia, viajó a estos países y recopiló infinidad de datos históricos, después incluidos en los juegos, para dar consistencia a la trama. Otros de los programas codiseñados por Jane Jensen han sido «Eco Quest», «Police's Quest III» y «King's Quest VI».



No todos los huéspedes que se alojan en el hotel están interesados en el tesoro de Rennes-le-Chateau: algunos prefieren "investigar" la sabrosa cocina gala.



La iglesia esconde muchos más secretos de los que aparenta. Según algunos rumores, su estructura es, en realidad, un gigantesco mapa que marca el lugar donde está escondido el tesoro de los Templarios.

dónde sacó el párroco el dinero para construir las extrañas estructuras? Nadie ha hallado aún las respuestas. Según algunos investigadores, el misterio de Rennes-le-Chateau está relacionado con el tesoro de los Templarios, cuya posesión más valiosa era el Santo Grial. Al parecer, la iglesia es parte de un enorme plano que el párroco estaba tratando de reconstruir. Según otros, aquellos manuscritos contenían la prueba de un supuesto hijo de Jesucristo y María Magdalena, así como un árbol genealógico de sus descendientes. Estos son los misterios que el Cazador de Sombras deberá descifrar.

EL PROTAGONISTA PRINCIPAL: LA CÁMARA

«Gabriel Knight III» contendrá todo lo que se le puede pedir a una aventura gráfica: un elaborado argumento, misteriosos personajes, abundantes conversaciones, numerosos objetos, y la necesidad de interactuar con ellos para resolver los enigmas. El jugador podrá manejar a dos protagonistas: Gabriel y su secretaria, Grace, cuyas acciones están relacionadas entre sí.

El motor 3D de «Gabriel Knight III» no se parecerá a ningún otro visto hasta el momento. Técnicamente, permite diseñar mundos complejos con escenarios muy elaborados, y una total libertad de acción. Se ha puesto especial énfasis en la calidad de las texturas y los rostros de los personajes, para no perder la precisión gráfica de las aventuras 2D o las películas interactivas. Aunque se trata de un mundo en 3D, el personaje se mueve igual que en un mundo 2D: para desplazarse, basta con pinchar con el botón izquierdo del ratón al lugar deseado. Si se pincha sobre un "punto caliente", aparecen unos iconos para examinarlo, cogerlo, usarlo, o hablar, en el caso de tratarse de una persona. Con el botón derecho, se accede a los menús de configuración y las cámaras. En este último caso, existen dos posibilidades. Por un lado, pueden utilizarse seis vistas prefijadas que ofrecen las mejores perspectivas del lugar donde se encuentra el protagonista.

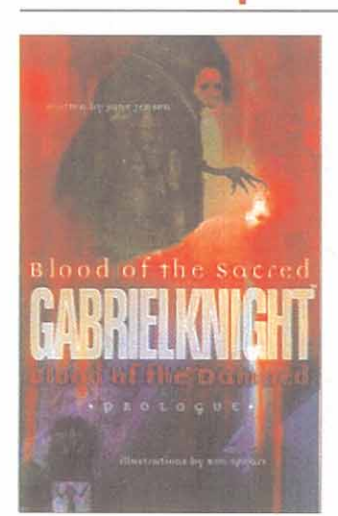
Sin embargo, al dejar pulsado el botón izquierdo del ratón, se activa el modo de cámara libre. Y aquí es donde surge la idea innovadora de Sierra. En todos los juegos 3D en tercera persona, la cámara gira alrededor del protagonista. Aquí, la cámara puede apuntar a cualquier sitio, comportándose como otro personaje. Por ejemplo, mientras Gabriel se desplaza de un lado a otro de la calle, es posible llevar la cámara a una ventana del quinto piso, y observar lo que ocurre en su interior. No se trata de una curiosidad, sino que es indispensable para resolver muchos acertijos. En un determinado momento, Gabriel debe hablar por teléfono. En las vistas fijas, se observa cómo conversa dentro de la cabina. Pero si se saca la cámara fuera, puede verse cómo una extraña persona se acerca y escucha lo que Gabriel dice. Después, se marcha. Mientras el protagonista sigue hablando dentro de la cabina, se puede utilizar la cámara para seguir al sospechoso y observar cómo cuenta a una tercera persona la conversión escuchada. Todos los habitantes del pueblo tienen vida propia: visitan a sus amigos, realizan tareas, y hablan entre sí. Espiar con la cámara puede descubrir pistas ocultas, aunque siempre existe la posibilidad de resolver los enigmas de otra manera, en el caso de perderse algunos de estos secretos.

El resultado final es extraño, muy extraño. Resulta difícil acostumbrarse a manejar dos protagonistas a la vez: por una lado a Gabriel o Grace y, por otro, a la cámara, que actúa como una especie de "duende", capaz de meterse en todos los rincones y descubrir cosas que, de otro modo, permanecerían ocultas. Ni que decir tiene que también debe utilizarse para descubrir objetos ocultos debajo de la cama o encima de un tejado, por ejemplo. Esto hace que el juego pierda algo de realismo, pues no es posible meterse en la piel de Gabriel si, mientras está sacando agua de un pozo, por poner un ejemplo hipotético, al mismo tiempo espiamos con la cámara a una persona que se encuentra veinte metros a su espalda. Es más parecido a ver una película, en la que el protagonista hace cosas, y el director nos muestra, al mismo tiempo, lo que hacen el resto de secundarios. La diferencia es que, en el juego, el director somos nosotros mismos.

En cualquier caso, Sierra aún está dando los últimos retoques a este sistema, por lo que puede variar en la versión final. Sin ir más lejos, nos ha resultado chocante ver cómo la cámara se desplaza a velocidad de vértigo por los escenarios, mientras Gabriel camina a cámara lenta. ¿Esto es así porque se trata de una versión de prueba, o es un efecto premeditado para que, mientras Gabriel camina lentamente por los escenarios, el jugador pueda explorar a fondo con la cámara? Todas estas cuestiones, junto con la incógnita de su traducción y doblaje al castellano, serán respondidas en el plazo de unas semanas. Paciencia...

J.A.P

Mucho más que un juego





Hay que reconocer que los americanos son listos, muy listos, cuando se trata sacar dinero hasta de debajo de las piedras. ¿Quién podría imaginar que unas "insufribles" tortugas ninja comepizzas iban a hacer ganar millones de dólares a sus creadores, con la venta de juguetes, comics, películas, y hasta calzoncillos musicales? De la fiebre fetichista no se libran, tampoco, las aventuras. Por desgracia, a España no llega prácticamente nada del "merchandising" relacionado con los videojuegos, que es mucho, y muy interesante. Bandas sonoras, comics, calendarios, novelas... «Gabriel Knight III» va a ser apoyado, en el momento de su estreno estadounidense, por un abundante material de este tipo, en el que destaca la novelización realizada por la propia Jane Jensen, y un cómic ilustrado por el prestigioso dibujante Ron Spears. Es muy posible que también se ponga a la venta, en formado CD Audio, la espeluznante banda sonora. ¿Se atreverá algún día una distribuidora española a importar este tipo de material? Los verdaderos fans de los juegos seguro que se lo agradecerían...







COMMAND & CONQUER™ TIBERIAN SUN™

LA GUERRA PARA LA QUE TE HAS ESTADO PREPARANDO ESTÁ A PUNTO DE EMPEZAR

C&C TIBERIAN SUN, EL JUEGO DE PC MÁS ESPERADO DEL AÑO YA ESTÁ DISPONIBLE.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Mig Alley

Por fin los cielos de Corea





Hace tiempo que llevamos oyendo comentarios de «Mig Alley», el nuevo sim de Rowan/Empire Interactive –los padres de «Flying Corps»– y cada comentario oído o leído era que se esperaba un gran simulador de vuelo, que además es una originalidad absoluta por la época que abarca, Corea 1950, la explosión de los nuevos cazas a reacción, y un cruento enfrentamiento entre rusos y americanos en los inicios de la guerra fría.





Por fin lo tenemos a nuestro alcance, aunque sea sólo en una beta y para calar los ánimos de los aficionados y sus impaciencias, lo primero que queremos decir es que efectivamente el sim promete muchísimo, y es una pieza digna de tener en cuenta. La verdad es que hemos disfrutado a tope de esta versión no finalizada de «Mig Alley».

MENÚS INTUITIVOS

Tras una corta presentación, con un simple vídeo –muy al estilo Microprose– de acción, pasamos a los menús principales, todo en castellano –la versión que aparecerá en España será totalmente en castellano desde el principio, incluidas las comunicaciones– donde podremos acceder fácilmente a los menús de configuración, o de campaña o de misiones sueltas. El menú de "setup" del juego es de los mejores que hemos visto, contempla todas las posibilidades en varias páginas diferentes y, a pesar de ser muy fácil e intuitivo, pone en nuestras manos una configuración tanto de gráficos y sonido, como de aviónica y de niveles de dificultad, tremendamente extensa, donde las combinaciones se cuentan por cientos.



«Mig Alley» ofrecerá muchos aportes buenos. Un nuevo motor de gráficos adaptado a las más nuevas tecnologías de aceleración 3D, y un terreno basado en fotos aéreas. La campaña totalmente dinámica es por completo modulable a nuestro antojo. Un sistema de repetición inmediato que permite volver a volar las misiones de inmediato si queremos estudiar detalles. Poder volar con más de ocho participantes en Internet, más de doscientos aviones en vuelo en cualquier momento, y más y más detalles que sólo el estudio con detalle del simulador nos permitirá apreciar.

DETALLES, DETALLES Y MÁS DETALLES



Una vez en faena, es decir en vuelo, llaman la atención varias cosas. Una, la calidad de detalle del terreno, que con una nueva tecnología de representación (DEM, Modelo de Elevación Digital) hace que sea uno de los mejores terrenos jamás vistos, sin envidiar en nada al del «Falcon 4.0». Además, el escenario de la acción de nuestros combates es la península de Corea al completo, es decir, más de 1 000 Km de ancho y 1 500 Km de alto... ¡casi nada!, todo el terreno que queramos para volar hasta aburrirnos –desde la época del «EF2000» nadie se metía en cubrir terrenos tan extensos–. Además, la texturas de los cockpits son totalmente poligonales, con lo cual podremos usar cualquier tipo de configuración gráfica que queramos, y aun así mantendremos una soberbia cabina virtual que en todo momento mantiene la calidad gráfica.

Otro detalle es que al volar bajo, muy bajito, «Mig Alley» mantiene la misma calidad gráfica que desde cotas altas, regalándonos a la vista, árboles, casas, ríos con sus cañones, valles y demás detalles, así como tampoco faltan industrias, líneas de ferrocarril, carreteras, aeródromos, etc., todo magníficamente representado y con todo lujo de detalles –por ejemplo, veremos cómo las pistas de los aeródromos americanos están cubiertas con placas de acero perforado, que daban a los nuevos jets la estabilidad suficiente en los despegues y aterrizajes–. La representación de los aviones es excelente, en la línea de las nuevas tecnologías, con toda clase de avances técnicos que nos permiten gozar de las bellas máquinas del pasado, como los Mig 15 Fagot o los Sabre 86. Representados hasta el máximo detalle, no falta absolutamente nada; emblemas, planos alares que se mueven, trenes de aterrizaje que se despliegan en su correcto movimiento, pilotos que mueven la cabeza... ¡con todo lujo de detalles! Es más, incluso podremos decorar



Las misiones de verdad están en las campañas, todas ellas dinámicas. Esto convertirá a «Mig Alley» en un simulador de verdad


Sea cual sea la configuración gráfica que utilicemos, la cabina virtual se seguirá manteniendo, conservando su genial aspecto.


Los detalles que se están implementando los chicos de Rowan en «Mig Alley» hacen presagiar en un nuevo bombazo dentro de los simuladores para PC.



Los modelos de los aviones van a ser una fiel representación de los reales, así como los daños que suframos en combate.

los aviones a nuestro gusto con una serie de imágenes prediseñadas para poder insertar en el morro de nuestro avión, aunque también podremos hacer las nuestras propias. Por supuesto, y sobre todo después de un combate largo, podremos apreciar diversas marcas de daños en el fuselaje de nuestro avión, desde los limpios agujeros que provocan las balas enemigas, hasta pérdidas completas de paneles del fuselaje. Tampoco los sonidos se pueden obviar. Primero de todo, porque su capacidad de calibrado es fantástica, pudiendo modular el volumen de cada sonido, bien de los motores, de las comunicaciones, de la música..., por separado, con lo cual adaptaremos los sonidos a nuestro gusto –algunos disfrutan más de los motores a todo volumen, y respecto a las misiones, las hay repartidas en misiones sueltas por cada bando que hacen las veces de entrenamiento –como despegar, maniobrar, combatir, bombardear, etc.–. Las misiones de verdad están en las campañas, todas ellas dinámicas. Fundamental, esto convierte a «Mig Alley» en un simulador de verdad. Y vaya si son dinámicas, su editor de misiones es de los más completos que hemos visto. Sencillamente salvaje, es una auténtica gozada. Tal vez algo complicado de manejar, pero podremos controlar todo, absolutamente todo. Este modo de campaña merece un capítulo aparte, aunque aún adolece de cierta inestabilidad –probablemente por motivos de la beta que además nos ha dado sustos gráficos constantemente aún sin pulir, y que seguro no estarán en la versión

La calidad de detalle del terreno, con la nueva tecnología de representación DEM (Modelo de Elevación Digital), hará que sea uno de los mejores jamás vistos

otros de los efectos de impactos y la radio; es cuestión de gustos–. La calidad de los sonidos es buena, muy buena, y acorde con la situación. Además, las comunicaciones, como decíamos al inicio del artículo, están en español, con lo cual no hay problema para los que nos se las arreglen con el inglés. Realmente, tanto los gráficos como el sonido ayudan a ambientar este simulador, y a darle un aspecto muy, muy realista.

AVIÓNICA Y MISIONES PERFECTAS

Pero si hay algo en lo que destaca «Mig Alley» es en el modelado de la aviónica y en el realismo del vuelo.

Podremos pilotar varios aviones; los americanos el Sabre F-86 en tres versiones, el F-80, el F-84, y el P-51 Mustang –el único recuerdo de la segunda guerra mundial–, Los soviéticos, Mig-15 Fagot, F-51 y los Yak –también recuerdo de los días de lucha contra los alemanes sobre Alemania–. Con definitiva–. Cada misión tiene un pequeño vídeo infográfico asociado que indica cómo actuar, cuáles son las condiciones previas y qué ocurrió con anterioridad. ¡Genial, sencillamente genial!

En fin, creemos, a buen seguro, que «Mig Alley» va a ser un auténtico pelotazo. Bueno, realmente ya lo es, ya que desde la aparición de la beta entre los testeadores, todo han sido elogios hacia este juego. No sólo por su calidad y seriedad en su desarrollo, sino porque además por fin se mete alguien de lleno en un mundo antes sin tocar y deseado por todos: los primeros jets y la guerra de Corea. Descansemos un poco de los F22 y F16 que tanto abruman, de los aviones de la Segunda y de los biplanos. Nada como entrar en esas bellas máquinas que han sido las madres de la aviación actual. Esperemos que no tarde mucho en salir al mercado, porque está claro que va a hacer furor.

G. "SHARKY" C.

Esos chiflados y sus locos cacharros







Volar en estas máquinas es realmente interesante. Son un "quiero y no puedo" con respecto a los aviones actuales, pero permiten hacer lo que no podemos en los aviones de hélice de la Segunda Guerra Mundial. Evidentemente, son máquinas delicadas, ya que a pesar de su motor a reacción, no podremos permitirnos hacer las maniobras que hacemos con un F16, F15 ó con un Mig-29. Por eso volar en estas máquinas tiene un aliciente extra, y es que el límite está cerca, demasiado cerca, con lo cual apurar conlleva ciertos riesgos. Todos estos efectos están modelados en «Mig Alley». Volar con el efecto del viento activado hará que el avión se mueva hasta casi hacernos vomitar, así como las turbulencias de la aceleración, que nos harán tener difícil fijar la vista en los instrumentos de vuelo. Además, los sonidos del vuelo nos dirán claramente cuando estamos apurando el pájaro hasta límites no aceptables. Realmente el avión cruje, y forzar demasiado es acabar en una pérdida que sólo podremos recuperar si volamos muy alto, cortamos motores, y tenemos un brazo de acero para dominar el joystick; si no, es mejor saltar... «Mig Alley» tiene modelado perfectamente cómo actúan estos motores –auténticos cohetes bajo el trasero de los pilotos–; lentos de respuesta, acusaban la altitud inmediatamente, soltaban vapor dejando unas preciosas y claramente visibles colas blancas que el enemigo veía enseguida. En fin, una delicia de modernidad. Tendremos dificultades en apuntar –no había misiles dirigidos por radar, sólo cohetes basados en balística, es decir, el avión es el que apunta–, puesto que el avión vibra como un condenado hasta que coge velocidad y podemos meter el gas a fondo; entonces sí, podremos ganar altura, pasar las nubes..., pero cuidado con perder inercia puesto que el avión se hará indomable. Estos pájaros exigen buen temple y buena mano, además de necesitar del saber del pilotaje y hacer sudar al más experto. El combate donde no hay misiles es difícil controlar, ya que al no haber radares de identificación, hacen obligatorio el acercarse al enemigo para poder identificarlo y, si es menester, para poder zurrarle. Es un lujo poder disfrutar de estos aviones, lentos y renqueantes, pero a la vez nerviosos, emocionantes y con altas dosis de diversión.

Panzer General 3D Assault

Cambio de aires



La pantalla de asignación y administración de recursos se modificará para acercarse más a la realidad y alejarse del mero menú en «Panzer General 3D Assault».



La perspectiva utilizada en el juego que está realizando SSI va a ser isométrica con distintos ángulos, desde los que podremos ver las unidades que quedan ocultas.



¿Dónde luchamos hoy?

Parece increíble, pero con la cantidad de batallas que han recreado todos los títulos de la saga basados en la Segunda Guerra Mundial, todavía les siguen quedando a los diseñadores escenarios con que ambientar los nuevos juegos. «Panzer General 3D Assault» está ambientado en el frente del Oeste y el Norte de África, con más de 60 escenarios individuales y multijugador agrupados en ocho campañas. Así, lucharemos en sitios tan famosos como Dunquerque, París, Falaise, Lyon o Anzío, entre otros inéditos, recreando las batallas que libraron los estrategas más famosos de este siglo.



El nuevo juego, «Panzer General 3D Assault», viene con la idea de la superación, pero sin que la ruptura sea demasiado traumática para los que ya conocen y aman la serie. Aunque parezca un poco absurdo el nombre, ahora que la moda de anteponer el 2 000 está en todo su auge, está lleno de significado porque resume los verdaderos puntos fuertes de este nuevo juego.

Por un lado, se va a intentar mejorar el aspecto estético y la apariencia 3D de las unidades y del campo de batalla. A los amantes de los wargames nunca les ha importado los gráficos del juego, sino la inteligencia artificial, y esta mejora es una muestra de que el género va llegando cada vez más a un mercado mayor. En «Panzer General II» los decorados simulaban una cierta perspectiva tridimensional, y en este nuevo juego va a ser real: mapas con distintas alturas y todo tipo de accidentes geográficos –montañas, ríos, ciudades–. El entorno de juego va a tener distintas vistas y zooms, pero va a seguir subyaciendo la rejilla hexagonal.

La coletilla 3D también se va a poder aplicar a las unidades, que van a tener animaciones más suaves con mejores efectos especiales, basados en sistemas de partículas. Vamos a poder disfrutar de esas animaciones tanto si la unidad está en movimiento como si está parada, lo que le otorgará una mayor vistosidad al juego.

La forma de jugar va a permanecer prácticamente inalterable. El desarrollo del juego será por turnos, en los que le daremos órdenes a nuestras unidades de forma consecutiva. La diferencia reside en que ahora se da más importancia a los ejércitos como bloque en lugar de cómo unidades individuales, existiendo líderes que comandan todas las unidades de un mismo tipo, condicionando su actuación. Digamos que, conseguirá una pizquita más de realismo, y modificará un poco la estrategia.

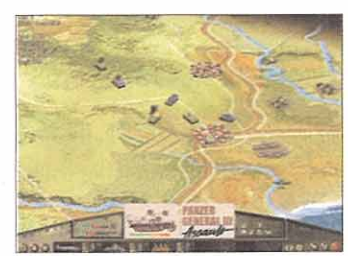
Al manejo de las fuerzas ya conocido, básicamente poco más que movimiento y combate, se le unirá la posibilidad de que ciertas unidades realicen acciones especiales dependiendo de su experiencia, sus cualidades y su líder. Así, las unidades de infantería podrán patrullar, o la artillería antiaérea podrá disparar a las unidades terrestres, etc. Se abren, por tanto, nuevas posibilidades tácticas.

Lo que probablemente no estará será el tantas veces reclamado editor de escenarios, que abriría de forma definitiva las posibilidades de esta saga «Panzer General». También requerirá un ordenador más potente en comparación con sus predecesores, puesto que se ha programado para que funcione optimizadamente con tarjetas aceleradoras 3D. Como esto redundará de forma beneficiosa en el juego, pues bienvenido sea. De los aspectos estratégico y de la calidad de la IA, hablaremos con la versión definitiva del juego; la beta promete. Ya lo estamos esperando.

C.S.G.

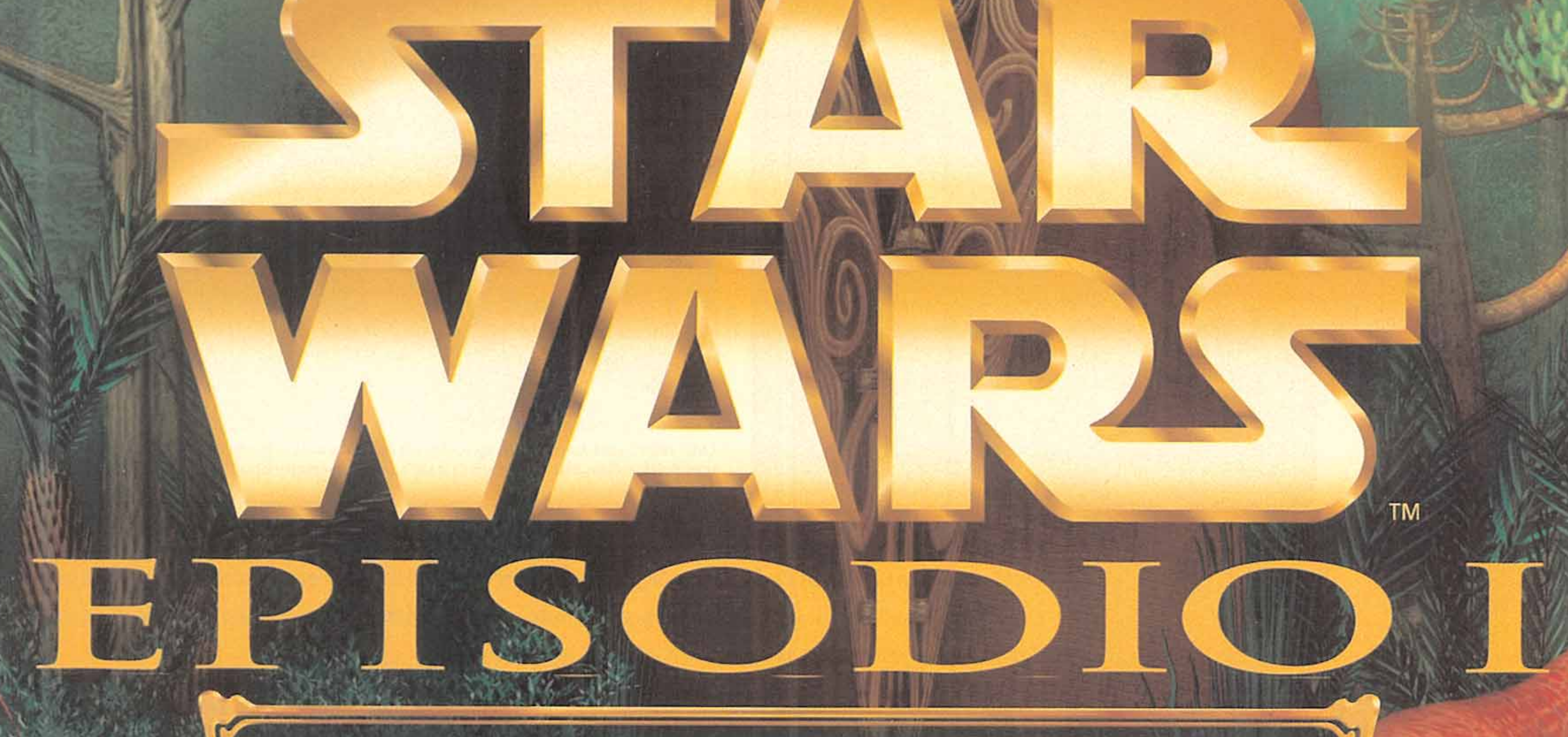


Las explosiones y el humo son una muestra de lo que mejorará en los aspectos visuales.



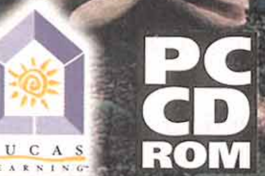
Con el zoom nos podremos acercar a la acción o ver las batallas desde un punto más general.

Un juego de la saga «Panzer General» con gráficos en 3D real y con nuevas mejoras tácticas, por turnos y con la mecánica de juego ya conocida



El primer juego de simulación STAR WARS™

Crea tu propio mundo con criaturas fantásticas en 3D



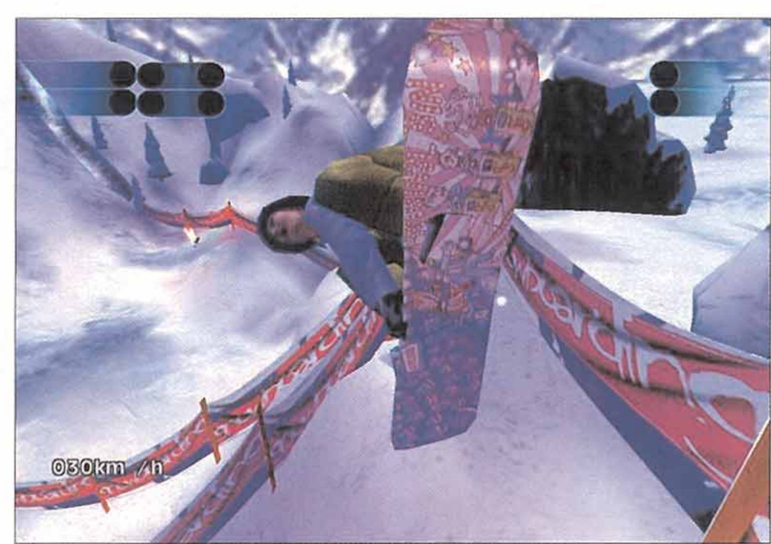
PC CD ROM

Para más información:
Visite nuestras páginas Web
www.ubisoft.es, www.gunganfrontier.com
La Web Oficial de *Star Wars*: www.starwars.com

Supreme Snowboarding

Surf de alta montaña





Como podréis apreciar en esta imagen, el grado de detalle de los personajes y de los escenarios será muy sorprendente; fijáos, sino, en el dibujo de la tabla, prácticamente perfecto. ¿Sorprendidos? Pues imagináoslo en movimiento.

Allá por la década de los setenta, a unos locos del surf se les ocurrió la original idea de trasladar sus habilidades sobre las olas a las alturas de una montaña y tratar de hacer algo parecido, sólo que descendiendo por una ladera nevada. El resultado fue el Snowboarding, un deporte hasta hoy sólamente practicado por locos del riesgo y gente que le gusta sufrir sobredosis de adrenalina en su cuerpo.

A bordo de una tabla para la nieve se pueden alcanzar velocidades de vértigo y solamente vamos provistos de nuestro equilibrio para controlar los giros, los frenos y los saltos que se van sucediendo en cada uno de los recorridos que escogemos. No sólo cuenta llegar el primero a la meta, sino también realizar las piruetas más arriesgadas y los saltos más desmesurados que nuestra habilidad nos permita llevar a cabo con la justa seguridad como para no acabar contra un árbol o estampados en el suelo nevado que a esa velocidad duele como si fuera de granito.



Las condiciones climatológicas del juego es uno de los aspectos que más se están cuidando.

¿Os gustaría sentir esa sensación de velocidad y riesgo en estado puro, sin tener luego que pasar meses en el hospital? Pues Housemarque e Infogrames van a brindarnos dicha oportunidad y sin alejarnos de la comodidad de nuestra casa ni de la compañía de nuestro ordenador.

NO HAY DIVERSIÓN SIN RIESGO

Una de las máximas que tienen todos los que practican este deporte es que las condiciones climatológicas son lo menos importante si de verdad sabes controlar las acciones de tu tabla y estás seguro de lo que haces. Los programadores de «Supreme Snowboarding» sabiendo esto, van a introducir la posibilidad de variar el clima existente en cada una de las pistas, dándole así al desarrollo de la acción un carácter más realista, a la vez que espectacular. De esta manera, podremos competir de día, al atardecer, o por la noche y con cielo abierto, nublado, lloviendo e incluso nevando, todo ello con completa libertad a la hora de decidirlo y a sabiendas de que va a afectarnos directamente en cuando a la manera de controlar nuestra inercia, velocidad y giros.

Podremos elegir entre seis locos de este deporte, cada uno con sus propias características físicas y especialidades en el manejo de la tabla, cuyo modelo también podremos seleccionar entre un amplio número. Unas con capacidad de alcanzar mayor velocidad punta, otras capaces de describir giros mucho más cerrados, etc.

Habrá tres tipos de escenario, cada uno de ellos con numerosas pistas de dificultad creciente. En el bosque, predominarán las zonas repletas de arboleda que tendremos que evitar como mejor podamos; en la montaña predominarán los riscos, las pendientes pronunciadas, e incluso grietas y precipicios con alturas mortales que deberemos sobrepasar con un increíble salto; por último, la ciudad, tal vez el tipo de recorrido más complicado de los tres, pues las pistas atraviesan zonas construidas, con lo que nos enfrentamos a dos tipos de dificultad; la primera, los obstáculos en forma de vallas, coches y estatuas, y segundo, las estrecheces del circuito, en

Las condiciones climáticas afectarán activamente el desarrollo de la carrera, haciendo mucho más complicado el control de la tabla, lo que requerirá de toda nuestra pericia

Housemarque al completo



Éste es el grupo programador que está llevando a cabo el proyecto. A sus espaldas tienen una gran experiencia en el terreno del software y la animación tridimensional, con lo que el resultado que están consiguiendo es impresionante. No hay más que ver las pantallas que acompañan a este artículo para llegar a la conclusión de que algo así, en movimiento, es digno de ser visto.

«Supreme Snowboarding» va a revolucionar la forma de ver un juego de carreras y los chicos de Housemarque lo saben, por lo que están poniendo toda la carne posible en el asador.


Con cierta habilidad y buenos reflejos, podremos disfrutar de instantáneas tan espectaculares como ésta que os ofrecemos aquí.



Los focos que sirven de guía en las pistas nocturnas, no sólo serán útiles, sino también espectaculares, gracias al efecto de reflejo de su haz de luz.



En el descenso podremos realizar impresionantes saltos, adornados con piruetas, volteretas y giros, tratando siempre de caer de pie y no de bruces.

Podremos elegir entre tres tipos de escenario, cada uno con varios circuitos de dificultad variable

algunos casos infernal, que hacen imposibles maniobras.

El manejo de nuestro personaje será simple de aprendizaje, aunque complicado de perfeccionamiento, pues únicamente con las teclas del cursor y dos o tres más, podremos llevar a cabo toda clase de acciones, desde giros que podrán llegar a 180º, hasta bruscas frenadas, pasando por saltos y cabriolas aéreas que podremos modificar a nuestro gusto mediante un sistema de barras de energía y dirección que nos indicará cuán lejano será el salto y hacia qué dirección irá la pirueta.

Algo que conviene remarcar acerca del diseño de los circuitos es que ninguno tendrá una ruta fija que debamos seguir al pie de la letra, sino que habrá caminos alternativos, a veces más peligrosos, a veces menos, puede que más largos, o tal vez más cortos, pero lo que sí está claro es que dependerá de nosotros hacia dónde queramos dirigirnos. De hecho, si en vez de estar interesados en ganar la carrera, lo que nos apetece es darnos un paseo por la montaña, podremos optar por salirnos de la pista y viajar libremente por unos escenarios que, en su práctica totalidad, comprenderán un espacio real de tres kilómetros cuadrados, todos ellos llenos de detalles que merecen nuestra atención.

SIN ALIENTO

Los gráficos van a ser el aspecto más potente de «Supreme Snowboarding». Los efectos visuales que podremos apreciar, gracias al perfecto uso del hardware acelerador 3D del mercado, pues el juego tendrá incluso capacidad para desplegar en pantalla tecnología de 32 bit, nos dejarán sin aliento y en más de una ocasión tendremos tentaciones de frenar nuestra vertiginosa bajada para poder apreciar mucho mejor los elementos de escenario, los brillos que ejerce el sol sobre la nieve, las luces indicadoras y su brillo, en el caso de que compitamos de noche o el progreso del atardecer en el horizonte.

Por supuesto, en un juego de estas características no podía faltar el modo multijugador y, gracias a él, hasta ocho personas podrán participar simultáneamente en un reñido campeonato, lo cual le añadirá otro entero al índice de jugabilidad y diversión.

Pero si de alguna cosa deberemos clasificar a «Supreme Snowboarding» en el momento de su puesta a la venta y próximo comentario, ya con puntuación, será de original, pues, salvo en formato de consola, donde este tipo de deporte ya se ha hecho muy pródigo en cuanto a títulos puestos a la venta, hasta ahora los usuarios de PC no habíamos tenido la oportunidad de ver uno de esta calidad.

Si las actividades que impliquen la presencia de la nieve os atraen y, por alguna causa, no podéis dirigiros a la estación de esquí más cercana, «Supreme Snowboarding» suplirá toda vuestra carencia de acción vertiginosa y riesgo prácticamente kamikaze sobre esa capa de agua helada.

C.F.M.


No sólo será necesario llegar el primero, si no que habrá que hacerlo lo más espectacular posible.


Los escenarios variarán según el grado de dificultad que queramos exigirle al programa.

Freespace 2

Cuando la acción nos lleva a años luz







Tras el éxito conseguido por «Descent Freespace», uno de los mejores simuladores espaciales hasta la fecha, Volition nos sorprende con una segunda parte que parece superar en todos los aspectos a su predecesora. En pocos meses podremos ver los resultados de su trabajo.

Aproximadamente un año ha pasado ya desde que «Descent Freespace. The Great War» viera la luz. Y durante todo este tiempo Volition ha estado trabajando duro para preparar el lanzamiento de una segunda parte que supusiera la confirmación a los buenos resultados conseguidos por la primera. Parece que este año de trabajo ha sido bien aprovechado, ya que viendo una versión beta del mismo podemos afirmar que puede ser uno de los mejores juegos de simulación espacial aparecidos hasta el momento.

La acción se sitúa treinta y dos años después de la Gran Guerra en la que participamos con «Descent Freespace», y en este intervalo de tiempo se han creado nuevas máquinas bélicas de gran potencial, pero son pocos años para que se produzcan avances bruscos en la ciencia y, por ello, muchas de las naves que ya fueran protagonistas de la anterior entrega repiten de nuevo en esta nueva aventura. Este es el caso de los modelos Medusa, Zeus, Ursa... entre otros. Tú, como piloto de la alianza GTVA (Galactic Terran Vasudan Alliance), tendrás a tu disposición las naves Terran y algunas de las Vasudan.

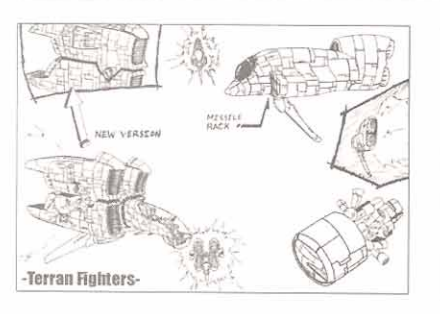
MEJORAS INCORPORADAS

Aunque la primera entrega contaba con unos gráficos de calidad, su mayor virtud estaba en la jugabilidad de sus escenas de lucha. Virajes increíbles, persecuciones de película y acción frenética fueron algunas de las credenciales que le dieron a conocer. Todos estos puntos a favor parecen mantenerse en este nuevo título, con el añadido de unos gráficos que sí mejoran en todos los aspectos a su predecesor. El precio a pagar es la necesidad de una tarjeta aceleradora pero, ¿quién no tiene todavía una?

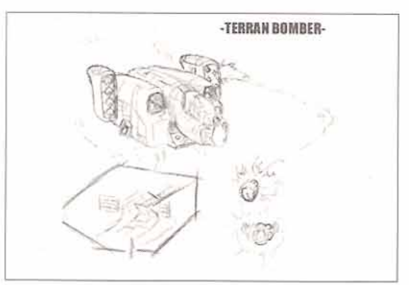
Una de las novedades que más llaman la atención son las nebulosas que encontraremos en nuestros viajes por el espacio. Las nebulosas son inmensos campos de energía, de gran belleza visual, que producen una serie de anomalías de gran

Los títulos de las sagas «X-Wing» y «Wing Commander» pueden encontrar en este título un rival de gran categoría

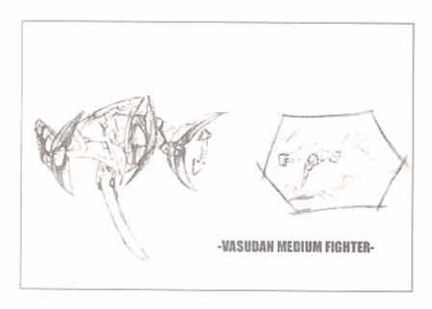
A mano alzada

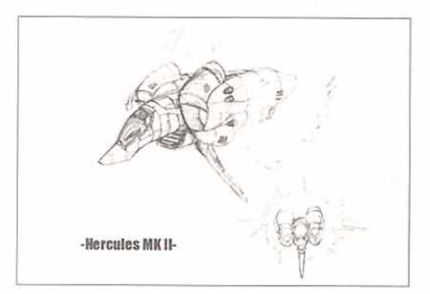


-Terran Fighters-

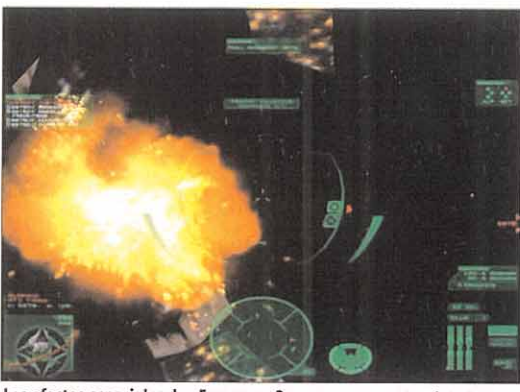

-TERRAN BOMBER-

Antes de poner manos a la obra para generar los objetos 3D con el software adecuado, los grafistas dibujan en papel todas las naves que surgen de su imaginación para elegir luego aquellas que más se adapten a la estética general del juego. Aquí tenéis algunos ejemplos del buen hacer de Volition, y que les han servido para hacer las que luego irán en el programa.


-VASUDAN MEDIUM FIGHTER-


-Hercules MK II-

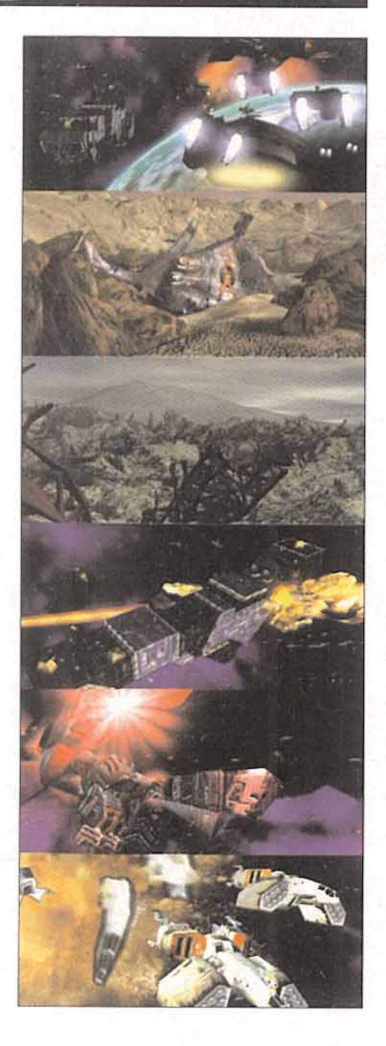

"Fred 2" son las iniciales de Freespace Editor 2 y con él será posible diseñar misiones a medida para aquellos que no tengan bastante.


Los efectos especiales de «Freespace 2» parece que van a atesorar una calidad visual indudable y las explosiones son su mayor exponente.


Las naves nodrizas, las que son capaces de transportar cientos de naves, tendrán un tamaño abismal, acorde con la capacidad que se les atribuye.

El aspecto gráfico que presentará «Freespace 2» sólo puede ser calificado de sobresaliente

seriedad sobre nuestras naves. En ellas se producen disfunciones en los sensores, fallos en los sistemas de ataque, y se limita la capacidad visual. No hace falta decir que en ellas adquiere ventaja una nave que escape sobre su perseguidora. Un total de treinta nuevas misiones, con gran variedad de objetivos, parecen ser suficiente aliciente sin olvidarnos de sus más de cincuenta nuevas naves, entre las que destacan las naves nodrizas. En muchos juegos del género, este tipo de naves no llegaban a ser creíbles por su reducido tamaño. Si una nave de éstas es capaz de almacenar cientos de cazas sin ningún problema en sus bodegas, es evidente que el tamaño debe ser colosal comparado con las naves de asalto. Y en «Freespace 2» realmente lo serán, portando en su cubierta hasta 80 torretas defensivas que causarán estragos a todo enemigo que se encuentre en su radio de acción.

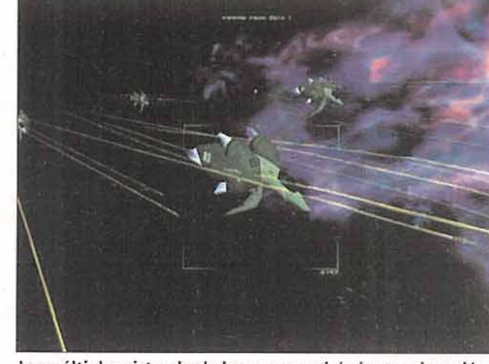


TÉCNICA DE VANGUARDIA

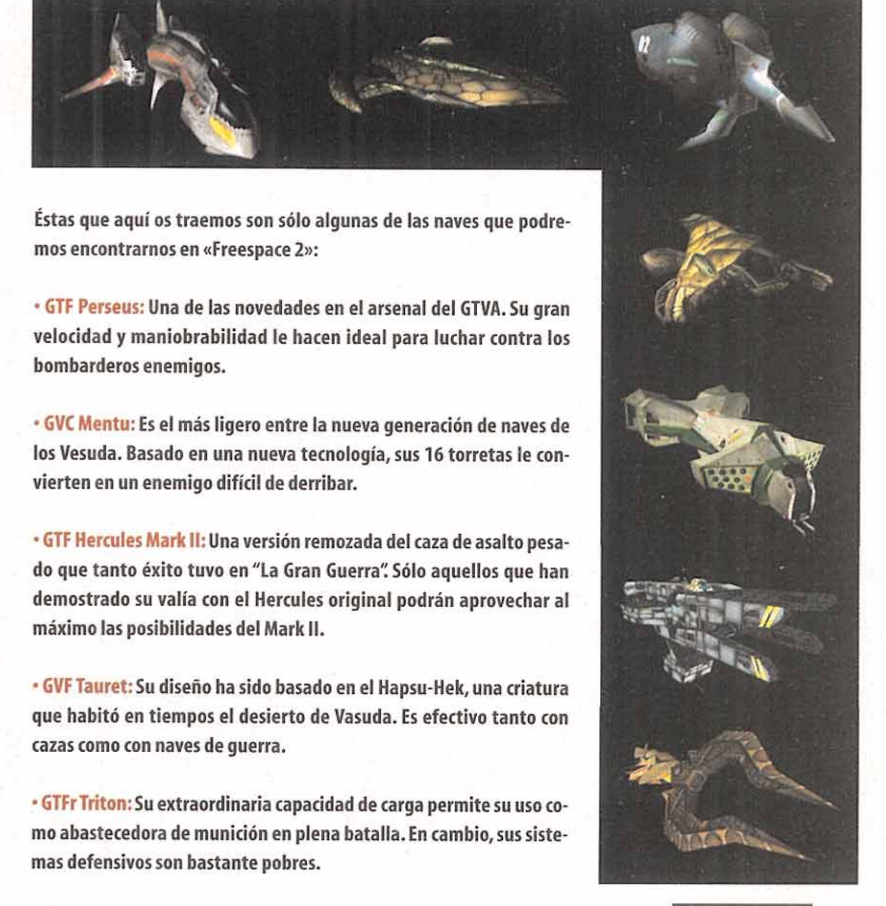
No debemos olvidarnos mencionar aspectos tan importantes como el soporte multijugador completo, ya sea en cooperativo, por equipos o partidas a muerte; capacidad para comandar escuadrones completos, enviando órdenes independientes a cada uno de sus componentes; servidor para partidas multijugador gratuito –de nombre Parallax Online– que almacenará rankings de los mejores jugadores; editor para crear misiones personalizadas; soporte de las últimas tendencias en hardware (Force feedback, EAX, A3D...).

Todas las características que se anuncian para su lanzamiento son realmente prometedoras, y puede entrar en la lucha por los puestos de honor con el permiso las sagas «X-Wing» y «Wing Commander». Los aficionados al género, que son muchos, parece que están de suerte con este título.

J.J.V.


Las múltiples vistas desde las que se podrá observar la acción, permiten captar instantáneas tan espectaculares como ésta.

Listos para el combate



Éstas que aquí os traemos son sólo algunas de las naves que podremos encontrarnos en «Freespace 2»:

· GTF Perseus: Una de las novedades en el arsenal del GTVA. Su gran velocidad y maniobrabilidad le hacen ideal para luchar contra los bombarderos enemigos.

· GVC Mentu: Es el más ligero entre la nueva generación de naves de los Vesuda. Basado en una nueva tecnología, sus 16 torretas le convierten en un enemigo difícil de derribar.

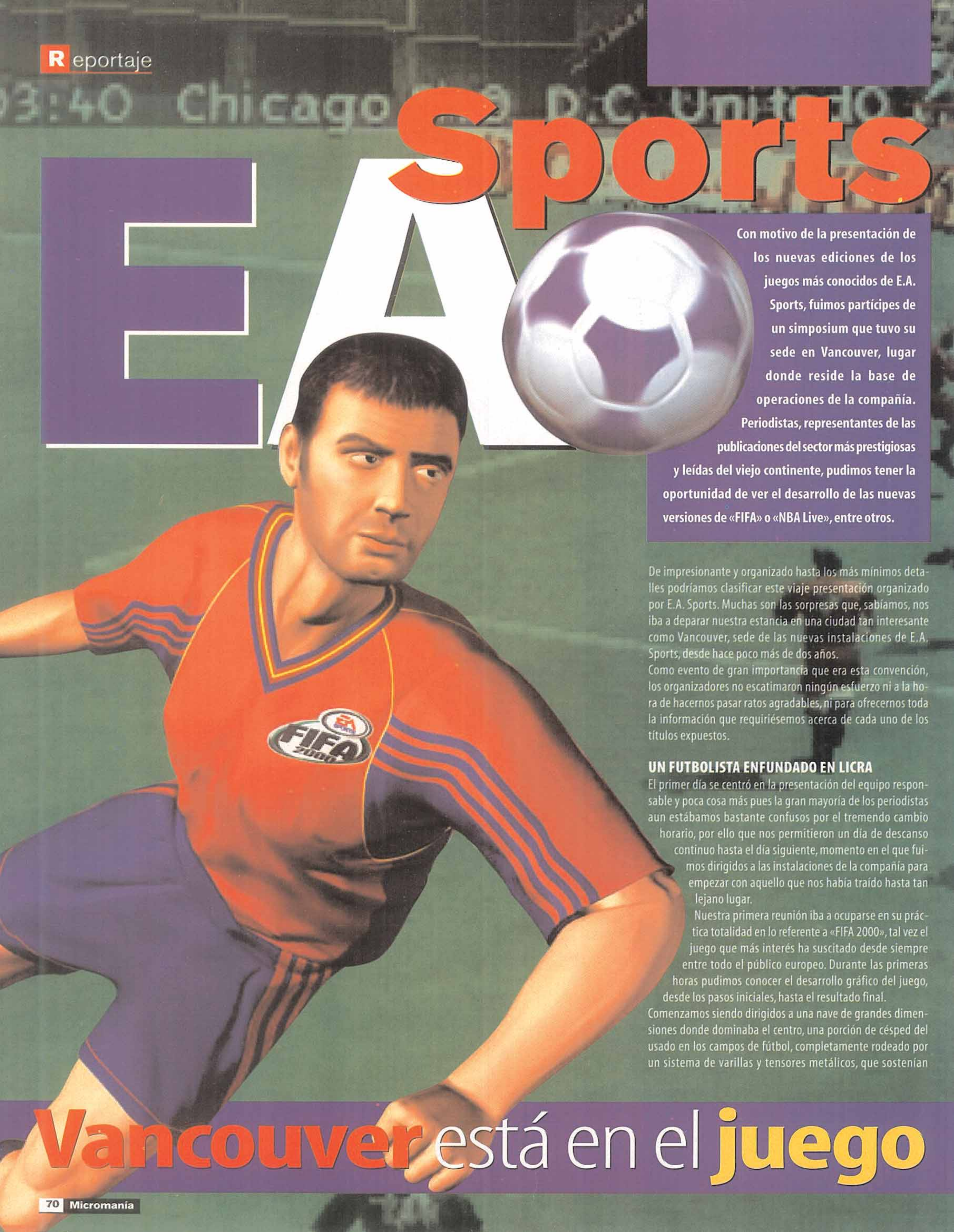
· GTF Hercules Mark II: Una versión remozada del caza de asalto pesado que tanto éxito tuvo en "La Gran Guerra". Sólo aquellos que han demostrado su valía con el Hercules original podrán aprovechar al máximo las posibilidades del Mark II.

· GVF Tauret: Su diseño ha sido basado en el Hapsu-Hek, una criatura que habitó en tiempos el desierto de Vasuda. Es efectivo tanto con cazas como con naves de guerra.

· GTFr Triton: Su extraordinaria capacidad de carga permite su uso como abastecedora de munición en plena batalla. En cambio, sus sistemas defensivos son bastante pobres.



El cielo no es sólo para los pájaros..
...también hay sitio para los héroes.
USAF
-700
USAF
-707
US
USAF
Mig Alley
Totalmente en castellano, incluyendo la comunicación y los mensajes por radio.
Más de 100 aviones en el aire simultáneamente luchando por la victoria.
Rutinas de IA enemigas de gran complejidad.
Secuencias documentales de la época.
Aceleración automática para pilotos inexpertos.
Paisajes 3D impresionantes creados a partir de fotografías aéreas
La táctica que adoptes influirá decisivamente en el desenlace de la guerra, tanto en tierra como en el aire.
Simulación llevada al extremo: efectos G, fatiga estructural del avión, visión negra, deslumbramientos...
16 modelos de aviones fielmente reproducidos.
Condiciones climatológicas variables (rachas de viento, lluvia...) que afectan al vuelo.



E.A. Sports

Con motivo de la presentación de los nuevas ediciones de los juegos más conocidos de E.A. Sports, fuimos partícipes de un simposium que tuvo su sede en Vancouver, lugar donde reside la base de operaciones de la compañía. Periodistas, representantes de las publicaciones del sector más prestigiosas y leídas del viejo continente, pudimos tener la oportunidad de ver el desarrollo de las nuevas versiones de «FIFA» o «NBA Live», entre otros.

De impresionante y organizado hasta los más mínimos detalles podríamos clasificar este viaje presentación organizado por E.A. Sports. Muchas son las sorpresas que, sabíamos, nos iba a deparar nuestra estancia en una ciudad tan interesante como Vancouver, sede de las nuevas instalaciones de E.A. Sports, desde hace poco más de dos años.

Como evento de gran importancia que era esta convención, los organizadores no escatimaron ningún esfuerzo ni a la hora de hacernos pasar ratos agradables, ni para ofrecernos toda la información que requiriésemos acerca de cada uno de los títulos expuestos.

UN FUTBOLISTA ENFUNDADO EN LICRA

El primer día se centró en la presentación del equipo responsable y poca cosa más pues la gran mayoría de los periodistas aun estábamos bastante confusos por el tremendo cambio horario, por ello que nos permitieron un día de descanso continuo hasta el día siguiente, momento en el que fuimos dirigidos a las instalaciones de la compañía para empezar con aquello que nos había traído hasta tan lejano lugar.

Nuestra primera reunión iba a ocuparse en su práctica totalidad en lo referente a «FIFA 2000», tal vez el juego que más interés ha suscitado desde siempre entre todo el público europeo. Durante las primeras horas pudimos conocer el desarrollo gráfico del juego, desde los pasos iniciales, hasta el resultado final.

Comenzamos siendo dirigidos a una nave de grandes dimensiones donde dominaba el centro, una porción de césped del usado en los campos de fútbol, completamente rodeado por un sistema de varillas y tensores metálicos, que sostenían

Vancouver está en el juego

El jugador elegido para la carátula de «FIFA 2000» será el integrante del F.C. Barcelona, Pep Guardiola

unos receptores de infrarrojos, usados para recoger la posición de los sensores adheridos en el mono elástico que llevaba la persona encargada de realizar los diferentes movimientos y acciones.

GESTIÓN Y PROCESO DE LAS ANIMACIONES

Tras eso, pasamos a la siguiente sala, donde pudimos ver como los datos recogidos en el Motion Capture, eran tratados por unos ordenadores de gran capacidad de almacenaje de datos y potencia gráfica. Primeramente añadían los polígonos del personaje, a continuación un color liso a cada uno de éstos para formar una figura más definida y, por último, incluían las texturas, dando como resultado el personaje final. Quizá la novedad más sobresaliente que nos mostraron en el estudio de animación fue los movimientos faciales, un aspecto que hasta ahora no se había cuidado y que le añade mucha personalidad al jugador. Dividiendo la cara en tres sectores, como son los ojos, la nariz y la boca, y realizando diferentes modelos de éstos, se consiguen muchas expresiones diferentes que, dependiendo de la situación que se desarrolle en el partido,

Heredero del antiguo Motion Capture





Para la creación de los gráficos de los personajes y sus movimientos se está empleando una técnica que puede ser considerada como una heredera del actual Motion Capture.

En una nave de grandes dimensiones, E.A. Sports ha dispuesto una porción de césped del empleado en los terrenos de juego, franqueada por un sistema de vigas y tensores de metal, similares a los usados en fotografía para la colocación de focos de luz, sólo que en esta ocasión sirven de soporte a unas cámaras de vídeo que, situadas de forma simétrica, en realidad son receptores infrarrojos que recogen los movimientos que realizan unos emisores reflectantes estratégicamente colocados en cada una de las articulaciones de las extremidades superiores e inferiores y en las zonas del cuerpo, susceptibles al movimiento, como los pies, la cabeza, la cintura, la espalda y el pecho, de un mono de velcro que previamente se puso uno de los jugadores de la selección estadounidense.

Todos los movimientos eran recogidos por unos ordenadores conectados al sistema de cámaras y que plasmaban todas las acciones llevadas a cabo.

Éste es el esquema de la situación de las cámaras, cuya posición permitía captar los movimientos del especialista, en las tres dimensiones, que luego podemos apreciar en los personajes. Además es una de las mayores novedades con respecto del anterior sistema utilizado de Motion Capture, que solamente ofrecía como resultado una pseudo tridimensionalidad.

Durante la visita pudimos descubrir los procesos de creación de un juego de E.A. Sports

Este impresionante edificio sirve de refugio a los millones de ideas, proyectos y secretos que guarda el equipo de programación de E.A. Sports. En las inmediaciones podíamos encontrar un cuidado campo de fútbol y una cancha de baloncesto que, nos aseguraba la pasión de estos chicos por el deporte.

Novedosas secuencias de victoria o de celebración de un gol están siendo rodadas, a fin de añadirle un toque gracioso a la temática del juego.





Los gráficos de la versión de PlayStation aprovechan al máximo las posibilidades de la consola. Ningún otro simulador de fútbol ha conseguido alcanzar la perfección de movimientos y el detalle que tendrá «FIFA 2000».

Uno de los apartados en la creación de «FIFA 2000» que más trabajo y tiempo está costando es el proceso de las imágenes y la animación de los personajes que aparecen en el juego, pues una de las principales novedades que se van a incluir en el juego son las secuencias automáticas donde intervienen más de un jugador e incluso el árbitro. Esto está obligando al equipo gráfico a grabar las secuencias con un actual sistema de Motion Capture, donde intervienen varios especialistas, mientras que en «FIFA 99» todo se hizo con una sola persona. En esta sala procesan todo eso gracias a unos ordenadores de gran capacidad y potencia gráfica. Al principio, los personajes solamente son puntos, a continuación vectores que luego se rellena de color para darle forma a la figura que, finalmente, es sometida al último proceso que es la inclusión de las texturas en los polígonos, lo que da como resultado el jugador que luego vemos en la pantalla.

podremos ver. Si, por ejemplo, un jugador es expulsado, veremos como demuestra su enfado con ademanes y caras de pocos amigos, mientras que durante una jugada, su cara de esfuerzo le añadirá dramatismo a esa acción que está realizando, tornándose alegría cuando le veamos gritar de contento y sonreír al haber marcado un tanto para su equipo. Otro aspecto que presentado que innova con respecto a lo visto en «FIFA 99» son las animaciones que implican a dos personas, como entradas, regates o discusiones, con lo que «FIFA 2000» contará con un total de cien escenas automáticas.

Una vez finalizada esta interesante reunión con el equipo de animación la comitiva en pleno fue invitada a participar en un divertido torneo de lanzamiento de penalties, donde el guardameta iba a ser el portero de la selección de Estados Unidos, una montaña de músculos humana, que parecía infranqueable (y de hecho, demostró serlo). Más de cien tiros a puerta y solamente una ridícula cantidad de éstos, consiguieron tocar la red.

LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL SE MEJORA

El departamento de inteligencia artificial fue nuestro siguiente destino. Allí pudimos ver la importancia relevante que este aspecto iba a tener en «FIFA 2000». Tal vez, una de las cosas que menos gustó a los jugadores de «FIFA 99» fue la escasa inteligencia de los jugadores controlados por el ordenador. Actuaban de manera muy automática, muy robótica, casi siempre se les veía venir en las jugadas y pocas veces llegaban a sorprendernos. En «FIFA 2000» el ordenador aprenderá con nuestro estilo de juego; así, si jugamos muy duro, hará que los jugadores del otro equipo provoquen faltas para que nos expulsen a los nuestros y, si exageramos mucho el uso de los pases, tratará de colocarse de manera que pueda interceptarlos.

«FIFA 2000» tendrá más de cuarenta jugadas y tácticas predefinidas que podremos llevar a cabo e incluso modificar a nuestro antojo, variando la posición de los jugadores con respecto a la del balón.

Esta sección también decide y edita los atributos que tendrá cada futbolista que aparecerá en el juego, así, cada uno tendrá un total de once atributos, entre resistencia, fuerza, rapidez o precisión de pase los cuales se sumarán a los indicadores de fatiga, potencia de pase y objetivos posibles para el pase.

De esta manera terminó el monográfico día dedicado a «FIFA 2000» que dejó con un muy buen sabor de boca a todos los exponentes de la prensa especializada, allí presentes y con muchas ganas de tener el producto ya finalizado, en sus manos, para poder verlo más en profundidad, ya que la mayoría éramos adictos al fútbol.



Éste es el jugador de la selección estadounidense que ha prestado su habilidad como futbolista al servicio de E.A. Sports para realizar las secuencias de Motion Capture. Gracias a esta iniciativa por parte del grupo de programación de «FIFA 2000» el realismo de los movimientos estará fuera de toda duda.

FIFA 2000 Cómo mejorar lo inmejorable

Hecha ya la presentación ante la prensa especializada de la nueva entrega de la serie «FIFA», ya solamente nos resta esperar a que termine el proceso de creación de «FIFA 2000», y que llegue a nuestras manos para que podamos mirar y admirar todas las innovaciones que guarda en su interior, con respecto de su antecesor inmediato, «FIFA 99».



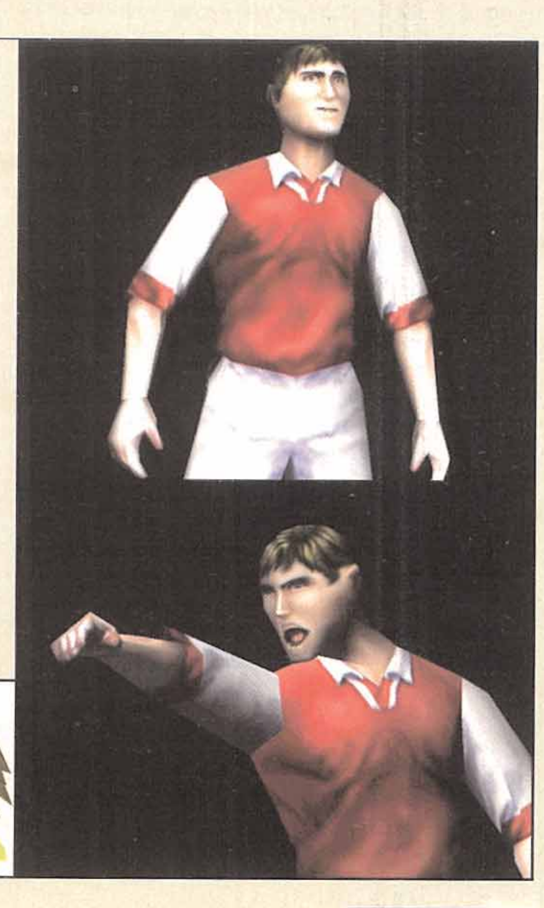


- En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

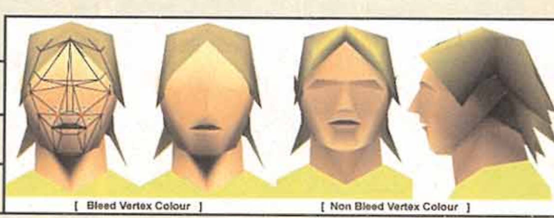
En el terreno de los simuladores deportivos, muchos son los juegos que han dado de qué hablar entre el público seguidor y los profesionales de la crítica del sector. A la mente se nos vienen muchos ejemplos fantásticos de títulos y compañías que saben perfectamente cómo hacer las cosas.
Pero si hay una empresa que, por su dedicación entera al género deportivo, su experiencia de años y años haciendo lo mismo, sus increíbles medios, tanto económicos, como tecnológicos, y su amplio equipo de expertos en todos los terrenos, complementarios al de la programación de software lúdico, esa es, sin lugar a dudas, E.A. Sports. Prácticamente a nadie le resulta ya desconocido el eslogan que aparece en todos y cada uno de sus productos y que nos informa que E.A. Sports está en juego, así como la perfección que, de siempre, ha alcanzado a nivel técnico cada nueva versión que aparecía periódicamente en el mercado. Siempre innovadores, siempre sorprendentes, siempre a la última, el grupo de diseñadores y programadores de E.A. Sports, sabía aprovechar a la perfección la tecnología existente en ese momento y dar un paso hacia delante en el camino del realismo, dentro de la simulación deportiva.

Gesticulación y personalidad

Una de las premisas que tienen permanente en su cabeza los técnicos de animación y diseño a la hora de crear a los personajes del juego es añadirle más personalidad que la que tenían los jugadores de «FIFA 99». Para conseguir esto, van a apoyarse en una mayor potencia del hardware gráficos existente hoy día, con lo que podrán llevar a cabo aspectos que, si bien, anteriormente ya tenían en mente, no pudieron hacer por falta de medios. Así, todos los jugadores serán diferentes en cuanto a aspecto externo, gracias a los veintidós tipos diferentes de caras y a los doce de peinado, logrando así cientos de combinaciones que, sumadas a las distintas tonalidades de piel, se multiplican por cuatro o cinco.
Y no queda ahí todo, pues además se le va a añadir movimiento a las caras y ahora se verá como mueven los labios cuando hablen, como gritan de alegría al meter el esférico en la red o como se enfadan al fallar ese gol que estaba cantado.



El número de variaciones posible en la construcción facial de los modelos 3D de «FIFA 2000» es sorprendente



Y DE NUEVO, LO HAN HECHO

Aún no hemos podido ver la versión definitiva de «FIFA 2000» y, sin embargo, ya estamos en disposición de decir que de nuevo van a hacer lo que siempre prometen de forma indirecta: superar a la versión anterior. Ya «FIFA 99» parecía el mejor simulador de fútbol, y de hecho, pocos o ninguno ha conseguido rivalizar lo suficiente con él como para desbancarle de los primeros puestos aun hoy. Con esto, E.A. Sports pretende demostrarnos, y muy bien por cierto, que solamente un «FIFA» es capaz de superar a otro «FIFA» y parece que el resto de las compañías programadoras, por las escasas o nulas acciones que llevan a cabo, se han resignado a ello.

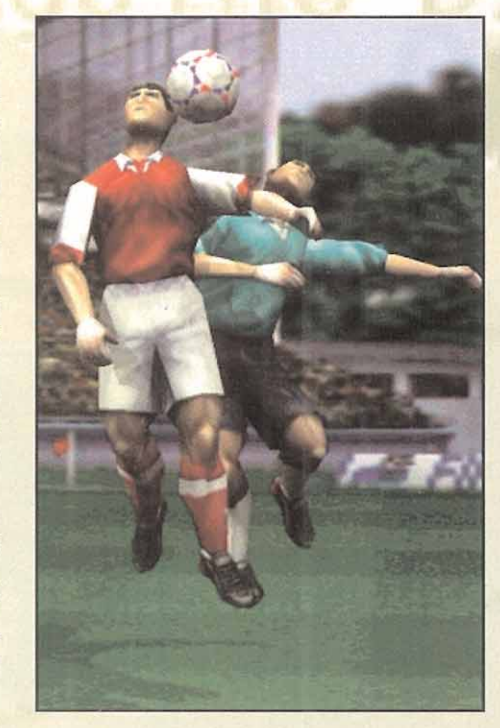
«FIFA 2000» tendrá muchas cualidades que lo alzarán como un campeón de software mucho antes de su puesta a la venta, pues, de hecho, ya se estaba hablando de él antes de ser algo tan palpable como es ahora.

Como ya ha venido haciendo desde la versión de 1996, el aspecto gráfico ha sido uno de los más revolucionarios y de los que más se ha ido adaptando a las exigencias del momento. Parecía imposible que «FIFA 99» fuese superado en esa lid, y sin embargo, nos están demostrando que no hay nada más lejos de la realidad y que aún se puede decir muchas cosas en ese terreno.

La resolución empleada, tanto para los jugadores, como para los elementos de escenario, prácticamente se dobla, así como el número de polígonos empleados que, para hacernos una idea, un jugador en la versión de PC de «FIFA 99» estaba elaborado con cuatrocientos cincuenta polígonos, ahora tendrá más de setecientos, sin hablar de la mayor complejidad de las texturas y de las luces y sombras, que le darán un efecto volumétrico de gran calidad.

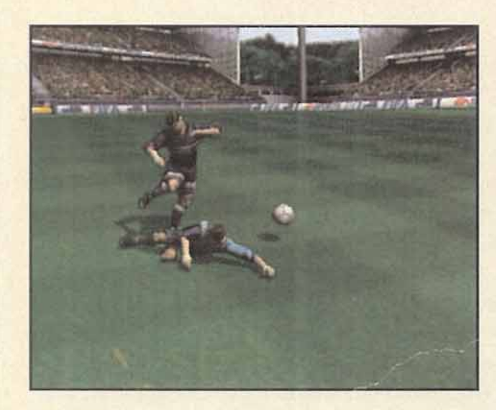
En cuanto a los efectos de sonido y a la banda sonora, decir que para los primeros se está empezando desde cero y, en absoluto se va a usar ningún efecto que apareciese en «FIFA 99» para conseguir la mayor calidad posible y en lo referente a la música, decir que varios grupos, más o menos conocidos en el ámbito musical, como como Apolo 4-40, Lunatic Calm, Elite Force, Junior Blanks, Sniper y Reel Big Fish, están componiendo todas las canciones que aparecerán en los diferentes menús, aportando un amplio abanico de estilos, desde el más puro disco, hasta el grunge más radical, pasando por el reggae o el techno industrial.

En unos pocos meses, veremos cómo una ingente masa de seguidores de esta impresionante serie se agolpa en los mostradores de grandes almacenes y tiendas especializadas para hacerse con un ejemplar de la nueva versión del mejor simulador de balompié de todos los tiempos, lo cual se notará duramente en las listas de ventas. Hasta entonces, cual sufridores forzosos, practicaremos la impaciencia en espera de un "FIFA 2000" que promete revolucionar todo lo visto hasta el momento en el género deportivo.





Un aspecto que se está cuidando mucho es la personalidad de cada jugador, por lo que se están generando diferentes modelos de cara y peinado para lograr que cada personaje sea único.





Los jugadores estarán elaborados con más de setecientos polígonos texturizados, trescientos más que los que tenían los modelos 3D disponibles en «FIFA 99»

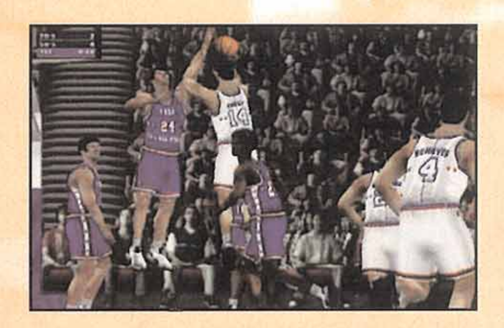
DEL PARQUET AL HIELO Y DE AHÍ, AL CUADRILÁTERO

La siguiente reunión con el equipo de programación y diseño y con los Product Managers de E.A. Sports, nos llevó a conocer el resto de títulos que aún tiene en cantera la compañía programadora. El primero en la lista fue «NHL 2000», la nueva versión del juego de hockey sobre hielo que tiene igual éxito en Estados Unidos que la serie «NBA Live», y que aunque en España aun no resulte ser tan seguido como otros simuladores de la compañía, por su calidad está abriéndose un hueco cada vez más importante entre la gente que comienza a descubrir este entretenido deporte de contacto.

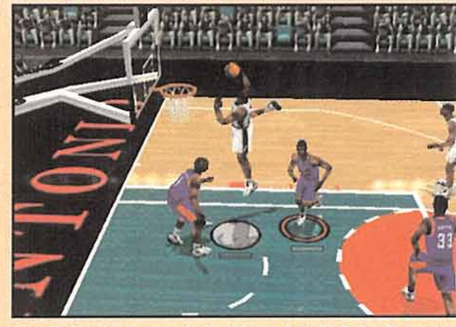
Una de las novedades más sobresalientes de «NHL 2000» es la posibilidad de implementar nuestra cara a un jugador imaginario y decidir desde cero, todas sus características físicas. Lo único que necesitaremos será un fichero digitalizado de una fotografía nuestra, lo más clara posible y en primer plano, para que el programa la reconozca en el engine gráfico que se ha creado al efecto.

A continuación, mediante un sistema de vectores con el que podremos elegir la posición de la boca, los ojos, la nariz y las orejas, lograremos colocar en el modelo base de la cabeza

NBA L



Habrá un modo de juego uno contra uno en un escenario típicamente callejero y neoyorquino



Para darle una espectacularidad fuera de toda duda a los mates, se ha empleado la misma tecnología Motion Capture que se está usando para «FIFA 2000».

nuestra propia cara, para la que luego decidiremos una tonalidad de piel y la colocación de accesorios, como visor de plástico, etc.
Lo siguiente es modificar los parámetros del jugador, apuntarlo a un equipo y ya estaremos listos para vernos, en vivo y en directo, disputando un reñido encuentro de hockey sobre hielo.
El modo multijugador se está depurando también al máximo y, de hecho, podremos conectarnos a una serie de servidores dedicados que, Electronic Arts dispondrá en breve, tras la puesta a la venta del producto, a los que podremos conectarnos para echar unas partidas con aficionados de otra parte del planeta.
Para la presentación de «NBA Live 2000», fueron dispuestos tres ordenadores y dos consolas, una Nintendo 64 y una PlayStation, con lo que fue muy sencillo hacer las comparaciones pertinentes entre las versiones en que va a distribuirse el juego. Dentro de que la calidad de las tres no tendrá parangón en lo referente a títulos con el baloncesto como argumento principal, sí vimos una serie de diferencias sustanciales, entre el juego de PC y el de consolas, sobre todo a nivel gráficos, pues con un rápido vistazo, pudimos darnos cuenta cómo el primero

El único juego que saldrá para PC, PlayStation y Nintendo 64 será «NBA Live 2000»



El departamento de gestión de la Inteligencia artificial de «FIFA 2000» es uno de los que más soporte está recibiendo, pues es a este aspecto, junto con el gráfico, al que más desarrollo se le quiere dar. La intención final es que los jugadores controlados por el ordenador se comporten acorde a nuestro tipo de juego. ¿Podrán, así, conseguirlo? Nosotros creemos que sí.

En esta sección del departamento gráfico, nos mostraron como se están llevando a cabo el diseño y construcción de los elementos estáticos, como el campo de fútbol, las gradas y los jugadores y fue en este lugar donde comprendimos cuán lejos llega la complejidad visual que tendrá «FIFA 2000» superior en todos los aspectos a la anterior entrega.

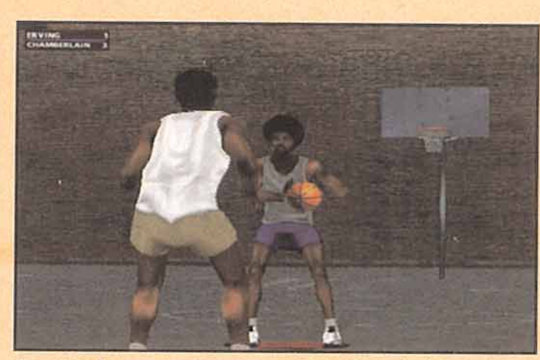
ive 2000 La perfección prácticamente alcanzada

- En preparación: **PC CD, NINTENDO 64, PLAYSTATION**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Sin duda, después de la serie «FIFA», la que más aceptación tiene en nuestro país es «NBA Live», que ya, desde hace tres o cuatro años, viene consolidándose como uno de los mejores simuladores deportivos que se centran en la liga de basket más espectacular del mundo, la NBA, lugar de reunión de grandes estrellas
Y ases de este deporte que, por una vez, podemos manejar a nuestro antojo.
Dentro de la espectacularidad de que goza cada uno de los juegos presentados, tal vez fue «NBA Live 2000» el que más nos impresionó, por las diferencias y mejoras que presenta, en relación a la anterior versión. De siempre ha sido la serie «NBA Live», aquella que ha tenido los mayores detalles en el diseño de los jugadores y del escenario, dada la mayor cercanía a la cámara de éstos, con respecto de la que tienen los jugadores de «FIFA», por ejemplo.
En esta nueva entrega, que saldrá en los formatos de PlayStation, Nintendo 64 y PC, son muchas las novedades que vamos a encontrar, tanto en el aspecto temático, como en el tecnológico y será precisamente este último el que pasaremos a comentar en primer lugar, pues creemos que es el que más le interesa e importa al aficionado hoy día, a la hora de clasificar un juego como "bueno" o "malo". En el aspecto gráfico, «NBA Live 2000» va a ser muy superior, con diferencia, a «NBA Live 99», cosa que si nos hubieran dicho momentos antes de ver las primeras imágenes en movimiento, nos habríamos negado a creer dada la sorprendente calidad que ya consiguió la anterior versión y sin



¿Quién puede negarnos que este señor es Pat Ewing? Todas las caras de los jugadores han sido cuidadas al máximo para que de la sensación de que estamos controlando a nuestras estrellas de la NBA favoritas.



El modo de juego uno contra uno nos trasladará hasta la típica cancha de cemento que habitualmente se puede encontrar en casi todas las calles neoyorkinas o californianas.

embargo, allí estaba, lo habían hecho, el diseño de los jugadores había sido perfeccionado como nunca habríamos podido esperar. El número de polígonos se ha incrementado alarmantemente, hasta el punto de que las conexiones entre ellos se suavizan tanto que prácticamente desaparecen. Así, los músculos que forman brazos y piernas, realmente parecen eso, músculos, y no un conjunto de formas geométricas situadas de forma estratégica.
Para las caras de los personajes del juego, se están utilizando fotografías de los jugadores reales, que son sometidas a un proceso similar al anteriormente comentado en «NHL 2000» para nuestras caras, consiguiendo así un fantástico efecto de realismo, pues podemos reconocer sin problemas a cada uno de los jugadores del equipo y ver cómo gesticulan y hablan.
En lo referente a la jugabilidad y desarrollo de «NBA Live 2000», muchas son las cosas que se están incluyendo para hacer de esta versión, algo más que una continuación. Sabiendo que la gran mayoría de los seguidores de esta serie, también lo son enfervorecidamente de la liga baloncestística estadounidense, los programadores han querido rendir tributo a esas grandes leyendas de la cancha que todos recordamos. De tal manera, y para darnos la oportunidad de verles de nuevo en acción, en «NBA Live 2000» va a incluirse una base de datos con los jugadores más sobresalientes de la historia del baloncesto, desde los años cincuenta hasta la época actual y tendremos la libertad de seleccionarlos para crear un "dream team" o bien disputar un entretenido partido uno contra uno en una típica cancha callejera del Bronx, siendo este, otro aspecto a destacar como novedoso.
Si «NBA Live 99» logró reunir miríadas de adeptos a lo largo y ancho del planeta, «NBA Live 2000» será capaz de enganchar a esa fiebre deportiva como es el baloncesto, a mucho miles más que hasta ahora permanecían profanos a un tema tan interesante como es éste.

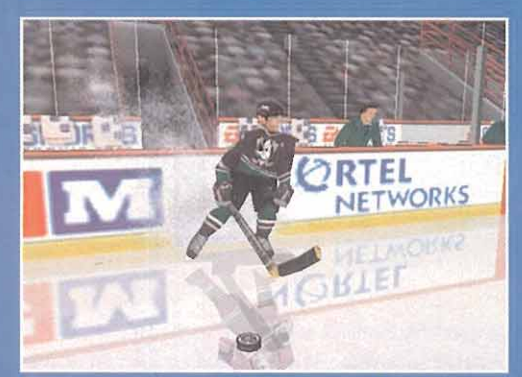
NHL Hockey 2000

Para quedarse helados

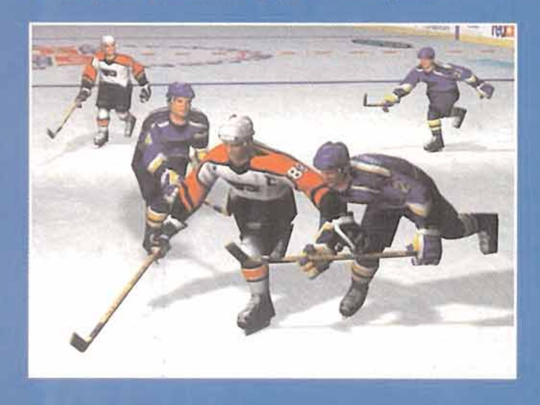
- En preparación: **PC CD, PLAYSTATION**
- Género: **SIMULADOR DEPORTIVO**

Hasta hace poco tiempo, el hockey sobre hielo era un deporte perfectamente desconocido entre el público español, pero, poco a poco, gracias a su espectacularidad, rapidez de desarrollo y sencillo reglamento, se ha ido abriendo un merecido hueco que, ahora, se hace mucho más evidente dentro del mundillo del software lúdico, gracias sobre todo, a títulos como «NHL 2000».

No tenemos que caer en el engaño de pensar que «NHL 2000» va a torcer los varemos de predilección de los aficionados a la simulación deportiva en nuestro país. Está claro que, hoy por hoy, los deportes que pueden ser considerados como reyes de ventas son, a años luz del resto, el fútbol y después, en segundo puesto, el baloncesto. Sin embargo, ya hay mucha gente que conoce la serie «NHL», que la ha jugado en alguna de sus versiones y que se ha quedado enganchada por la rápida resolución de los partidos, el elevado índice de contacto físico que existe entre los jugadores, que muchas veces deriva en pelea, y por las vertiginosas jugadas que pueden ser llevadas a cabo con un poco de habilidad. Son precisamente éstas las personas que permiten la entrada en países extranjeros de deportes que años atrás eran prácticamente omitidos.



Cada vez que uno de los jugadores frene de manera brusca, hará saltar fragmentos de hielo, arrancado de la pista por las cuchillas de sus botas. Un efecto visual sencillo, pero realmente impactante




La pista de hielo reflejará perfectamente todos los jugadores y elementos de escenario, aumentando así el realismo del juego.

La opción multijugador será una de las más atractivas de «NHL 2000»y la que más horas de diversión proporcionará

«NHL 2000» cuenta con una calidad tecnológica muy superior a la de «NHL 99», siendo éste, por encima incluso del gigante «FIFA 2000», el que más se ha mejorado a todos los niveles, tanto gráfico, gracias a la resolución en pantalla más elevada, al mayor número de polígonos con que está creado cada personaje y a los movimientos mejorados que realmente dan la sensación de que nuestro jugador está patinando y no flotando sobre una superficie completamente blanca. Se han incluido muchos efectos visuales, como los brillos sobre el hielo de las luces, las marcas dejadas por los patines en la pista cuando frenan los jugadores. Una de las cosas que más curiosas nos parecieron, dentro del aspecto gráfico, fue la posibilidad de implementar nuestra cara en uno de los jugadores, gracias a un programa de tratamiento gráfico que viene dentro del juego. Importando una imagen nuestra escaneada y modificando la posición de una serie de vectores que definen la situación de la boca, la nariz y los ojos, podremos ver como nuestra faz es colocada en el modelo base.

Lo más destacable de «NHL 2000» será su jugabilidad y la posibilidad de participar en trepidantes campeonatos con gente de todo el mundo, gracias a la opción multijugador que nos permitirá conectarnos a una serie de servidores dedicados que E.A. Sports colocará al efecto, donde podremos chatear con gente aficionada a este deporte, y divertirnos participando en eliminatorias entre varias personas, escogiendo nuestro equipo.

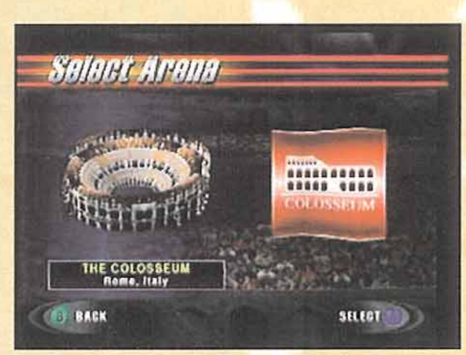
«NHL 2000» va a suponer la integración definitiva de un deporte como el hockey sobre hielo, al princpio considerado como americano, y ahora tratado como un deporte de masas, que atrae a gente de todas partes del planeta.

superaba a los demás con creces. El número de polígonos empleado para cada jugador o elemento de escenarios es alarmantemente superior, así como la suavidad y el realismo de los movimientos que casi consiguen darnos la sensación de tener a los jugadores reales en nuestro ordenador. Novedades como la base de datos con los jugadores más sobresalientes desde los años cincuenta hasta la época actual y el modo de juego uno contra uno en un escenario callejero, fueron los aspectos que más se pueden destacar de esta nueva versión del juego por excelencia basado en la NBA.

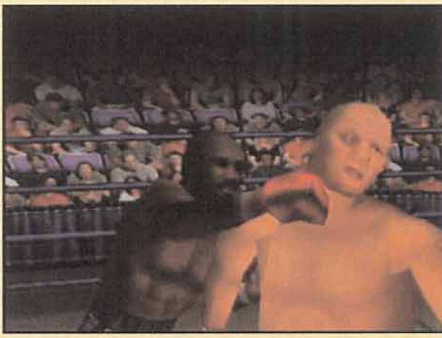
«Knockout Kings 2000» sería el último juego en ser presentado. Éste, a diferencia de los otros proyectos de E.A. Sports, solamente será distribuido para las consolas PlayStation y Nintendo 64, con lo que usuarios de PC tendremos que resignarnos por el momento y dejar a los afortunados poseedores de una de las consolas anteriormente enumeradas la oportunidad de manejar a grandes del pugilismo, como Mohamed Alí o George Foreman.

Los gráficos tendrán muy buena calidad y las opciones de juego serán variadas y todas con grandes posibilidades de divertirnos, pero donde pegará más duro «Knockout Kings 2000» será en los movimientos de los boxeadores, que parecen calcados de la misma realidad.

Lo botones, tanto del pad de PlayStation, como el del pad de Nintendo 64 serán aprovechados al máximo, pues cada uno de



Los escenarios en los que podremos combatir, dentro de ser ficticios, estarán inspirados en lugares verídicos, para añadir una nota de realismo al juego. Como nota curiosa, decir que podremos pelear, incluso, en el Coliseo de Roma.


A medida que los luchadores vayan recibiendo impactos, la fuerza de éstos se notará en su aspecto externo; dependiendo de la potencia, podrá hinchárseles un ojo, sangrarles la nariz o incluso abrírseles una ceja.

Podremos escoger a grandes leyendas del pugilismo como boxeador, con el que podremos competir



Los técnicos de sonido nos dijeron que, de nuevo, Manolo Lama sería el elegido para los comentarios de «FIFA 2000»

En un de momento de distensión, E.A. Sports nos permitió participar en un divertido concurso de tiros de penalties, donde el protagonista fue el portero de la selección de EE.UU. A pesar del tamaño y de su habilidad, los chicos de Hobbypress supimos dejar bien alto el pabellón español.

Como colofón final a la reunión, todos los integrantes de la comitiva europea participamos en una reñida competición de «FIFA 2000» a modo de eliminatoria, donde debimos demostrar, no sólo nuestro dominio del pad de la PlayStation, sino también nuestra habilidad ante el balón.



El estudio de sonido fue uno de los que más nos impresionó a todos, por el despliegue económico y de medios que pudimos ver. Allí nos explicaron con detenimiento cómo estaban haciendo la banda sonora del juego, los efectos de sonido y la grabación de los comentarios.

ellos realizará una acción diferente que, en conjunción con la cruceta de dirección, dará paso a nuevas acciones. Todo un recital de golpes y fintas que ningún consolero debería dejar escapar.

Y SE ACABÓ EL RECITAL DEPORTIVO

Tras esta impresionante presentación, donde no se escatimó esfuerzo alguno para agradar la avidez de información de los representantes de la prensa europea, y donde se dieron a conocer los entresijos, la base de la elaboración de un juego de E.A. Sports, todo el mundo se quedó con ganas de más. Una vez conocido el cómo, pues ahora sabemos qué tecnología es necesaria para realizar un «FIFA» o un «NBA Live» y el quién, pues todos los responsables de cada uno de los departamentos se dieron a conocer con nombres propios, quisimos saber el cuándo y el cuánto de cada uno de los títulos expuestos, algo que, si bien, resultaba un poco precipitado por esas fechas, hoy por hoy sí podemos decir que queda muy poco para poder echarle el guante a cualquiera de estos juegos.

Cada vez se demuestra más, y con más razón, que un lanzamiento de esta compañía tiene que ser acogido con los brazos abiertos, pues el que un título sea E.A. Sports es símbolo de calidad, innovación y diversión a raudales, cosa que llevan demostrándonos durante muchos, muchos años.

«FIFA 2000», «NBA Live 2000», «NHL 2000», «Knockout Kings 2000», cuatro campeones que vienen dispuestos a revolucionar los comienzos del siglo XXI.

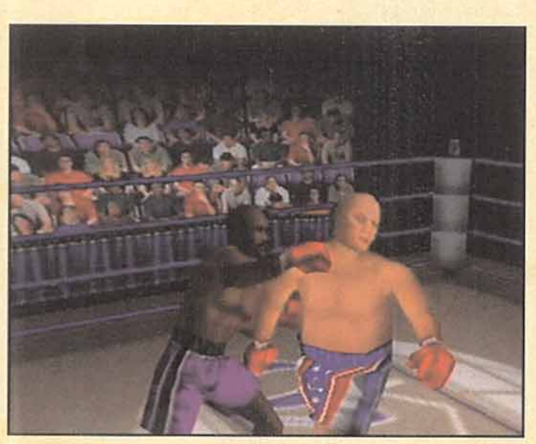
C.F.M.

Knockout Kings 2000

¡Puños fuera!

- En preparación: **NINTENDO 64, PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**





En un pequeño cuadrilátero, flanqueado por dos cuerdas elásticas en cada uno de los laterales, dos montañas de músculos pugnan entre si usando las armas de que disponen lo mejor que pueden, sus puños de acero, la rapidez de sus piernas y la flexibilidad de su cintura. Solamente uno podrá alzarse con la victoria, lo saben, y actuarán en consecuencia, dando el todo por el todo.

Los afortunados poseedores de una Nintendo 64 o de una PlayStation podrán disfrutar en breves meses de uno de los mejores simuladores de pugilismo que han salido al mercado, hasta el momento. «Knockout Kings 2000» reúne al mayor elenco de boxeadores de todas las categorías conocidas. A nuestra elección tendremos a Mohamed Alí, George Foreman, Evander Hollyfield y muchos nombres propios del deporte de contacto más noble que existe.

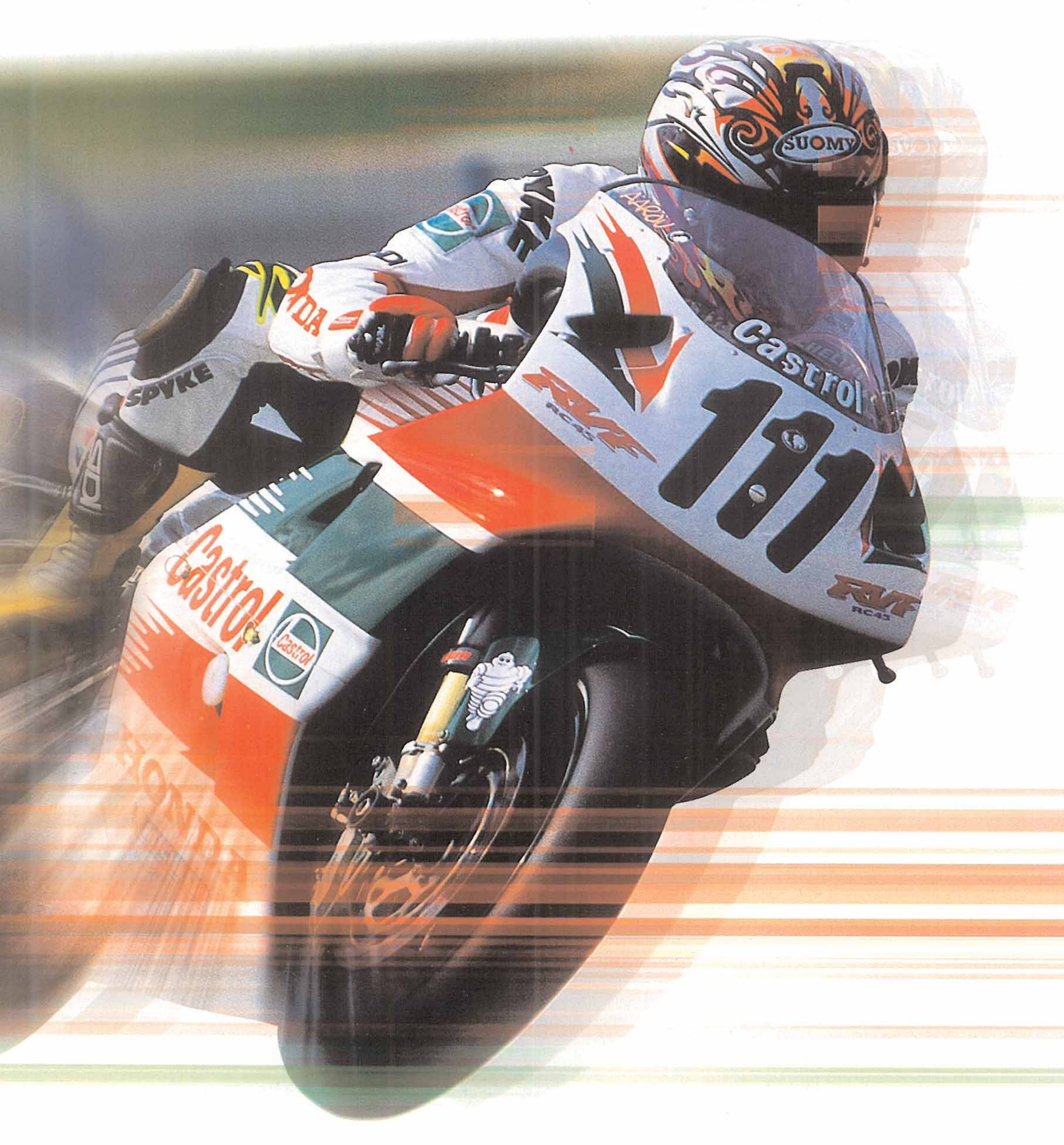
De todos los aspectos destacables de «Knockout Kings 2000», tal vez el que más merezca la pena resaltar sea el gráfico, primero en cuanto al diseño de los personajes, cuidado al más mínimo detalle como nunca hemos visto en un juego de estas características. De hecho, hasta las facciones llegan a recordarnos a las de los boxeadores de verdad. Incluso se están añadiendo filigranas y movimientos que hicieron famosos a los púgiles y que podremos realizar siempre que queramos, o nos sea posible.

Los movimientos son, sin duda, lo que más nos ha llamado la atención, pues cada una de las acciones parecen haber sido estudiadas al máximo para dar una sensación de realismo total. En cada puñetazo veremos reflejada la potencia y la velocidad del movimiento, tanto en los gestos del boxeador, como en los devastadores efectos que produce en aquel que lo recibe. Podremos realizar toda clase de combinaciones gracias a la posibilidad de entremezclar las acciones que produce cada botón del pad, con las variaciones pertinentes que llevaremos a cabo con la cruceta de dirección. De esta manera, los movimientos diferentes se pueden enumerar por cientos.

La versión de Nintendo 64 contará en lo referente a la velocidad de desarrollo de los combates y en la resolución de los gráficos con la potencia de la máquina y con la rapidez de acceso del cartucho, en ambos casos superior a la de PlayStation que, sin embargo, no se quedará en absoluto atrás en calidad. «Knockout Kings 2000» será un excelente título para un género dentro de la simulación deportiva que aún no ha despertado del todo y se encuentra, podríamos decir, un poco en pañales, tal vez porque nadie le había prestado, hasta ahora, al boxeo, toda la atención que se merece.

Esperemos que este nuevo título de E.A. Sports sirva de precedente para empezar a trabajar más en serio a la hora de hacer juegos basados en deportes que rara vez se ven en un ordenador o una consola.

A 300 Km/h sólo puedes pensar en una cosa...



- 20 circuitos, incluyendo los oficiales del campeonato, y 6 niveles de dificultad.
- Modo entrenamiento en el que aprenderás todos los secretos de cada circuito.
- Hasta 6 jugadores en red y dos jugadores simultáneos en el mismo ordenador.
- Condiciones climatológicas variables: lluvia, niebla, etc.
- Elección de neumáticos de diferentes tipos (cuatro delanteros y diez traseros) y reglaje del motor (hasta 21 ratios diferentes).
- Alto nivel de realismo incluyendo desgaste de los neumáticos, daños en motor y carenado...
- Pilotos dotados de increíble I.A. que pondrán un elevado precio a la victoria final.
- Derrapa, haz caballitos o cualquier otra cosa que te atrevas a hacer.
- Con el asesoramiento técnico y mecánico del equipo Castrol Honda.



















hasta donde llegue tu imaginación

PC-cdrom Windows™95/98

www.dinamic.net

Los productos Dinamic se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática

¿QUIERES CAMBIAR EL CURSO DE LA GUERRA?
CONCURSO





DINAMIC Y MICROMANÍA TE DAN LA POSIBILIDAD DE GANAR ESTOS PREMIOS EXCLUSIVOS DEL SIMULADOR QUE YA HA HECHO HISTORIA

15 MAQUETAS del AVIÓN MiG 15 bis (ESCALA 1:48)
15 CAMISETAS



BASES DEL CONCURSO:

1. Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que contesten correctamente a las preguntas formuladas y que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: **HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid,** indicando en una esquina del sobre: **CONCURSO " MIG ALLEY "**
2. De entre todas las cartas recibidas, se extraerán QUINCE que serán premiadas con una MAQUETA y una CAMISETA exclusiva. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3. Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 24 de Septiembre 1999 hasta el 26 de Octubre de 1999.
4. La elección de los ganadores se realizará el 2 de Noviembre de 1999 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de la revista MICROMANIA.
5. El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
6. Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: DINAMIC MULTIMEDIA y HOBBY PRESS.

CONTESTA CORRECTAMENTE A ESTAS PREGUNTAS:

1 ¿EN QUE PAÍS SE DESARROLLA LA ACCIÓN DEL JUEGO?
a/EN COREA b/EN CHINA c/EN FILIPINAS

2 ¿QUÉ EMBLEMÁTICO AVIÓN RUSO PARTICIPÓ EN ESTA GUERRA?
a/F51 D MUSTANG b/F86 SABRE c/MIG 15

3 ¿QUÉ CARACTERÍSTICA PRINCIPAL DISTINGUE LAS VOCES DE RADIO DE ESTE JUEGO FRENTE A OTROS SIMULADORES?
a/QUE ESTÁN EN INGLÉS b/QUE ESTÁN EN CASTELLANO c/QUE ESTÁN EN COREANO



CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/APELLIDOS: ....
DIRECCIÓN: .... LOCALIDAD: ....
PROVINCIA: .... C.POSTAL: .... TELÉFONO: ....
RESPUESTAS: 1/.......... 2/.......... 3/..........

dinamic MULTIMEDIA







CDmanía

SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO*

Para cualquier duda sobre el CD podéis llamarnos, de lunes a viernes, de 10 a 2 y de 4 a 8 de la tarde, en el teléfono (91) 653 73 17. Os rogamos que, en la medida de lo posible, lo hagáis frente al ordenador y con éste encendido.
*Durante el mes de agosto este servicio no estará disponible.

Un mes más acudimos a la cita que tenemos con vosotros y el CD-ROM en CDmanía, donde cada mes os contamos todo lo que contiene el CD que incluimos con Micromanía. Y como ya ocurrió hace unos meses, seguimos con la intención de que podáis sacar estas páginas de la revista para que las podáis doblar e incluir dentro del plástico donde os damos el CD-ROM de cada mes.

La forma de hacerlo es primero doblarlo por la mitad en sentido vertical, para después volverlo a doblar en tres partes iguales en sentido horizontal. Esperamos que todas estas mejoras contribuyan a mejorar el que podáis archivar mejor vuestros CDs de Micromanía, así como poder encontrar rápidamente la sección o la demo que busquéis en ese instante.

Rainbow Six: Rogue Spear

DEMO

Debido al fantástico éxito del equipo resolviendo incidentes terroristas, la comunidad internacional ha pasado a depender de Rainbow para proteger a los ciudadanos en cualquier lugar del mundo. «Rainbow Six» vuelve... y más difícil que nunca. En estas nuevas misiones, el equipo de especialistas tendrá que enfrentarse a la amenaza combinada de la mafia Rusa y una organización terrorista de Oriente Medio. También se han añadido nuevos componentes al equipo, como un imprescindible francotirador.

Requerimientos Mínimos

No se han especificado



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: *Apuntar*
Cursores: *Movimiento*
Botón izquierdo: *Disparar*
Botón derecho: *Correr*
Espacio: *Usar/manipular*





Abomination

DEMO

Mientras la humanidad se derrumba debido a la rápida expansión de un mortal virus, en unas secretas instalaciones gubernamentales los guerreros del Proyecto Némesis despiertan de su letargo para enfrentarse a un mundo infestado de extrañas criaturas. El jugador deberá desplegar a sus guerreros en las zonas que más se necesite y controlarlos para eliminar cualquier amenaza. Os presentamos una demo en exclusiva de «Abomination».

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

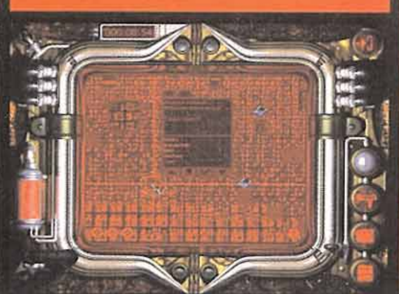
SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166 (Pentium 200)*
RAM: *32 MB (64 MB)*
ESPACIO EN DISCO: *106 MB*
VÍDEO: *Tarjeta compatible con DirectX 6.1*



CONTROLES BÁSICOS:

Ratón: *Todos los comandos disponibles*





Cutthroats

En «Cutthroats» tenemos un juego de estrategia en el que el jugador toma el mando de un navío pirata en aguas del Caribe y ha de luchar contra los españoles para conseguir las mayores riquezas posibles. El juego permite controlar todos y cada uno de los aspectos de la vida de un capitán pirata, desde enrolar a la tripulación, destino del barco, comandar abordajes, etc. En la demo que ofrecemos empezaréis en la isla de la Tortuga.

Requerimientos Mínimos

No se han especificado

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: ***Todos los comandos disponibles.***



Space Clash DEMO

En «Space Clash» tenemos un juego de estrategia en el que cuatro imperios luchan por la supremacía del universo conocido. Así, para triunfar será necesario administrar de forma inteligente los recursos disponibles, establecer alianzas y organizar devastadores ataques sobre el enemigo. En la demo sólo están disponibles 3 misiones y únicamente es posible jugar con el Imperio Ciberia, y también está desactivada la opción de multijugador.

Requerimientos Mínimos

No se han especificado

Controles básicos:

Ratón: ***Todos los comandos disponibles***

Castrol Honda Superbikes 2000 DEMO

El programa «Castrol Honda Superbikes 2000» es un trepidante juego de simulación de motociclismo en el que se tiene en cuenta hasta el más mínimo detalle que influye en el comportamiento de una moto de carreras. En la demo hay dos circuitos disponibles y solamente es posible jugar en modo arcade. Aún así, veréis cómo la moto no es sencilla de manejar si desactiváis las ayudas de frenado y dirección.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: ***Windows 95*** • **CPU:** ***Pentium 166 (Pentium 200)*** • **RAM:** ***24 MB (32 MB)*** • **ESPACIO EN DISCO:** ***35 MB*** • **VÍDEO:** ***Tarjeta aceleradora 3D compatible con DirectX*** • **AUDIO:** ***Tarjeta de sonido compatible con DirectX***

Controles básicos:

A: ***Acelerar*** • **Z:** ***Frenar*** • **,:** ***Izquierda*** • **.:** ***Derecha*** • **P:** ***Subir marcha*** • **L:** ***Bajar marcha*** • **M:** ***Mirar atrás***

Fleet Command

En un hipotético futuro donde el jugador controla varias flotas de combate de distintas naciones es donde se desarrolla «Fleet Command». A pesar de ser un juego de estrategia, posee una cuidada presentación de las batallas en 3D. El juego completo incluye una campaña completa que se desarrolla en 4 regiones, 38 misiones sueltas y un editor de misiones. La demo que se incluye en el CD está limitada a una misión para un solo jugador y una misión para multijugador.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: ***Windows 95***
CPU: ***Pentium 200 (Pentium II 300)***
RAM: ***32 MB (64 MB)***
ESPACIO EN DISCO: ***44 MB***
VÍDEO: ***Tarjeta aceleradora 3D compatible DirecX 6***

DEMO





CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: ***Todos los comandos disponibles.***



Revenant

DEMO

Un nuevo JDR que envuelve al jugador en un ambiente cambiante y visualmente impresionante es lo que supone «Revenant». Durante el juego se podrá interactuar con más de 40 caracteres comprando y vendiendo armas y equipo, consiguiendo conjuros y objetos mágicos, luchando, etc. El instalador de la demo no crea iconos de acceso directo, por lo que para jugar será necesario ejecutar el archivo LAUNCH.EXE del subdirectorio de instalación. Para desinstalar la demo bastará con eliminar dicho subdirectorio.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 233*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *77 MB*
VÍDEO: *Tarjeta compatible con DirectX 6*
AUDIO: *Tarjeta compatible con DirectX 6*
RATÓN





CONTROLES BÁSICOS:

RATÓN: *Puntero*
BOTÓN IZQUIERDO: *Usar/Atacar*
BOTÓN DERECHO: *Mover personaje*
R: *Correr*
Y: *Sigiloso*



FreeSpace 2

DEMO

En el año 2 367, 32 años después de la Gran Guerra, otra guerra civil se desata en las fronteras del sistema Polaris mientras Terrans y Vasudans intentan reconstruir sus maltrechas civilizaciones. Éste es el punto de comienzo de la prometedora segunda parte de «FreeSpace». La demo tiene 5 misiones de las cuales la primera es un tutorial para familiarizarse con los mandos de la nave, la segunda y la tercera son misiones en solitario y la cuarta y la quinta son misiones multijugador para jugar a través de un servidor Internet.

Requerimientos Mínimos (Recomendados)

SO: *Windows 95* • **CPU:** *Pentium 200* • **RAM:** *32 MB (64 MB)* • **ESPACIO EN DISCO:** *97 MB* • **VÍDEO:** *Tarjeta aceleradora 3D compatible DirecX 6*

CONTROLES BÁSICOS:

TECLADO NUMÉRICO: *Control de la nave* • **´:** *Aumentar potencia* • **¡:** *Disminuir potencia* • **CTRL IZQUIERDO:** *Disparo arma primaria* • **ESPACIO:** *Disparo arma secundaria*

El Guardián de las Tinieblas

DEMO

En «El Guardián de las Tinieblas» tenemos un juego de acción y aventura desarrollado por Cryo en el que el jugador encarna a Ekna, un monje exorcista y alto iniciado en la organización secreta "La Puerta". Esta organización frecuentemente envía a Ekna a las misiones más peligrosas que tengan que ver con todo lo paranormal. Los poderes espirituales de Ekna le permiten desentrañar los más oscuros misterios combatiendo a extrañas criaturas con su magia de combate.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95* • **CPU:** *Pentium 200* • **RAM:** *32 MB* • **ESPACIO EN DISCO:** *87 MB* • **VÍDEO:** *Tarjeta aceleradora 3D compatible con Directx 6*

CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Movimiento* • **Q:** *Hechizar Guerrero* • **A:** *Hechizar Medium* • **INTRO:** *Coger/Poner* • **ESPACIO:** *Abrir/Cerrar* • **TAB:** *Mapa* • **E:** *Menú de hechizos* • **I:** *Inventario*

Driver

DEMO

En «Driver» el jugador asume el papel de un policía infiltrado como conductor en una peligrosa banda de delincuentes. Así, en este juego de GT Interactive se combinan espectaculares persecuciones en coche atravesando ciudades reales como Nueva York o Miami con un interesante argumento que se va descubriendo según se va avanzando en el juego. La demo que incluimos en el CD de este mes transcurre en la ciudad de Miami y está limitada a 70 segundos de juego.

Requerimientos Mínimos

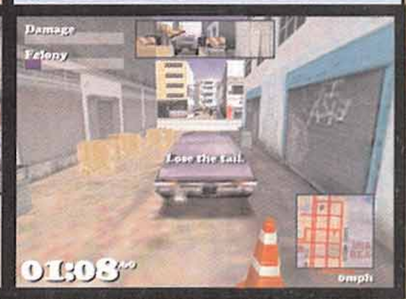
SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 166*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *30 MB*
VÍDEO: *Tarjeta aceleradora 3D*



CONTROLES BÁSICOS:

Z: *Izquierda*
X: *Derecha*
INTRO: *Freno de mano*
ESPACIO: *Giro rápido*
´: *Acelerar*
-: *Frenar*
H: *Bocina*





Sega Rally 2

Llega la adaptación para PC de la segunda parte de la popular máquina de salones recreativos «Sega Rally 2». En la demo incluida en el CD es posible dar 3 vueltas a un circuito en el desierto con un Celica GT o con el Impreza WRC. Es posible que la demo no detecte por sí sola algunas tarjetas aceleradoras 3D; si se presentara ese problema, deberéis copiar el fichero DEMO_DISPLAYSETTINGS.EXE del subdirectorio RALLY2 del CD-ROM en el subdirectorio donde hayáis instalado la demo y ejecutarlo.

Requerimientos Mínimos

SO: *Windows 95*
CPU: *Pentium 200*
RAM: *32 MB*
ESPACIO EN DISCO: *77 MB*
VÍDEO: *640x480 con color de 16 bit*

DEMO







CONTROLES BÁSICOS:

CURSORES: *Dirección*
X: *Acelerar*
C: *Freno*
Z: *Freno de mano*
V: *Vista*

PREVIEWS

Imperium Galactica II

Este mes incluimos en el CD-ROM de Micromanía una espectacular preview de «Imperium Galactica II». Esta segunda entrega promete ser aun más interesante que la primera parte. Para visualizar el vídeo es necesario tener instalado Windows MediaPlayer.

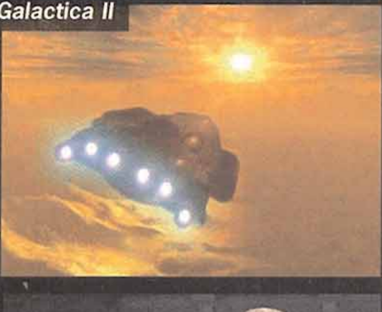
Omikron: The Nomad Soul

Con el título «Omikron: The Nomad Soul» se presenta un esperado juego de EIDOS en el que el jugador encarnará un alma errante que va ocupando cuerpo tras cuerpo.

Command & Conquer: Tiberian Sun

Parece que por fin llega la tan esperada continuación de «Command & Conquer». En la preview que os ofrecemos en formato MPEG se pueden ver incluso actores famosos.

Imperium Galactica II





Omikron: The Nomad Soul



Command & Conquer: Tiberian Sun

MULTIMEDIA

Solución Interactiva de Dungeon Keeper 2

Os ofrecemos la Solución Interactiva de la segunda parte de «Dungeon Keeper». En «Dungeon Keeper 2» lo importante es ser cuanto más malo mejor y subyugar a todas las extrañas y malignas criaturas que habitan tu calabozo. Sólo de esta forma, y leyendo la Solución Interactiva, lograrás la victoria final.

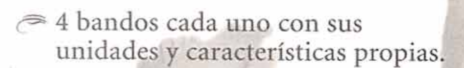




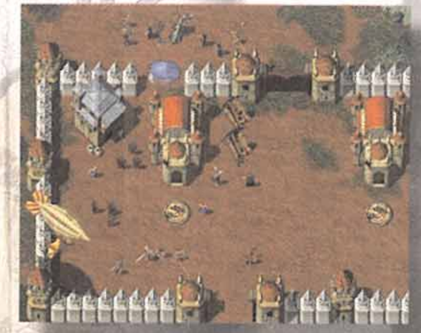


¡La Batalla acaba de empezar!





Escenarios 3D de aspecto inmejorable.



Gran variedad de misiones.

La otrora magnífica tierra de Darien, ejemplo de prosperidad y unidad, ha sido brutalmente dividida en pedazos. Garacaius, heredero de los ancestrales poderes Kandra y en otros tiempos unificador de tribus y clanes, ha decidido fraccionar la Tierra de Darien en cuatro Reinos, legando cada uno de ellos a cada uno de sus cuatro hijos; Elsin, Lokken, Kirenna y Tirsha. Una decisión de terribles consecuencias.

La mayor de las batallas fratricidas acaba de comenzar. Escoge tu bando, planifica tu estrategia y prepárate para la más apasionante experiencia de tu vida: la batalla por la conquista de Darien.



Nuevas unidades de tamaño descomunal.

- 4 bandos cada uno con sus unidades y características propias.
- 48 actos con un hilo argumental sólido y sin fisuras.
- Más de 200 tipos de unidades para que conquistes, rescates, te defiendas, y pelees por tierra, mar y aire.
- Incorpora motor gráfico de Total Annihilation, con impresionantes mejoras en la IA original
- TOTALMENTE LOCALIZADO EN CASTELLANO. Compatible con juego en red con servidor de partidas dedicado al efecto -Boneyards-.



Gráficos de 16 bits para que no pierdas detalle.



¿Estás preparado?



www.cavedog.com

boneyards™
ONLINE GAMING



Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es



Uno de los juegos más esperados del año, «Tiberian Sun», ya está en la calle, y como era de esperar, la diversidad de opiniones ante el mismo ha sido la nota dominante. Por una parte, aquellos que han caído rendidos a sus pies, y lo han nombrado de los mejores juegos de la historia. Por otro lado están los detractores, que no han visto con buenos ojos la similitud con los títulos anteriores. Como para los gustos se hicieron los colores, no vamos a polemizar, pero cada uno tiene su parte de razón. Aunque hay muchos más juegos de los que hablar, y es lo que vamos a hacer.

SID MEIER'S ANTIETAM



EVOLVA

Diversidad De Opiniones

Se nota que cada vez hay más estrategas veteranos que acuden con regularidad a la Escuela a ponerse al día de su género de juegos preferido, porque las cartas y los correos electrónicos cada vez son más completos e interesantes. Y, cómo no, abundantes.

La primera consulta de este mes es de Marc, de Barcelona, que está atascado en «Dungeon Keeper 2», en concreto en el difícil nivel 10 en el que tiene que derrotar al guardián Asmodeus. Comenzaremos construyendo rápido nuestra mazmorra para dar un buen recibimiento a los héroes: guarida, criadero, sala de entrenamiento, taller y biblioteca, además de una buena línea de defensa a base de trampas. Un ataque frontal contra Asmodeus es suicida, por lo que mejor le atacaremos por la retaguardia, moviéndonos hacia el oeste y enfrentándonos primero contra las tropas de Lord Ronin. Para llegar a ellos iremos hacia el oeste, cavaremos hacia el norte y al llegar al portal construiremos un puente hacia el campamento de Lord Ronin, cuyas tropas más fuertes están en dirección oeste. Tras derrotarlas, llegaremos a Asmodeus, y si tenemos suficiente maná, podremos invocar a Horny, de lo contrario nos tendremos que ver con sus huestes usando todas las unidades que podamos juntar. Una batalla dura.

A pesar de estar ya a la venta «Tiberian Sun», todavía muchos estrategas siguen jugando con las anteriores partes. Como Juan José Boluda, que se encuentra en la fase 11 de los aliados en «Red Alert». Para resolverla, mueve las unidades hacia el sur hasta llegar a los tanques Mamut, que tienen cerca una salida donde se encuentra Tanya, que nos servirá para reconocer el terreno y dar apoyo a los ingenieros. Precisamente cogeremos a Tanya y a un ingeniero y los llevaremos hacia el norte y hacia el este hasta llegar al primer centro de control. Después, iremos hacia el oeste, donde se encuentra el segundo. Finalmente, en dirección norte está el tercero, bien protegido por una tortea lanzallamas de la que se ocupará Tanya. El último centro de control está hacia el este y hacia el norte; y desactivándolo daremos por terminada la misión.

Desde Euskadi nos escribe Asier Barruso, que nos comenta dos cosas en su correo electrónico. La primera es la celebración en San Sebastián de EuskalParty, un acontecimiento

Temas para Debate

El tema actual, "¿Cuál es el mejor juego de estrategia de la historia?", está dando mucho juego, y son muchísimas y muy distintas las opiniones que recibimos. Intentamos publicarlas diversificadas para que, cuando vosotros leáis la revista, hagáis también debate con vuestros amigos acerca del tema.

Este mes comenzamos con Germán Collado, de Valencia, que nos dice: *"...si tuviera que elegir tres juegos como los mejores de la historia de la estrategia, no lo dudaría ni un segundo, me quedo con «Heroes of Might and Magic III» y sus dos predecesores. El por qué de mi elección es muy sencillo: nunca he jugado a un juego que divierta y enganche tanto como cualquiera de esta saga. Es un juego al que empiezas a jugar a las 4 de la tarde, y que cuando vuelves a mirar el reloj exclamas: ¡Dios mío, si son las 10!..."*

Y como segunda opinión contamos con la de nuestro amigo Juan, de Esquivias, que afirma categóricamente: *"...el mejor juego de estrategia para ordenador de todos los tiempos es un programa en el que he llegado a tardar más de 2 horas en planificar y desarrollar mi plan de ataque –y a veces días–. Un juego que lo tiene todo –estrategia militar, diplomática, económica, y un largo etcétera, puesto que para levantar un imperio se necesita estrategia de todos los tipos– y todo magníficamente conseguido. Me estoy refiriendo a «Civilization 2», un juego que me ha ofrecido los mejores momentos delante de la pantalla –sólo igualados por «Monkey Island 2» y «Doom 2»–..."*

Son dos estrategas que tienen las ideas muy claras, como supongo que todos los demás también las tendréis. Por eso, ¿a qué esperáis para mandar vuestras cartas y correos electrónicos contándonoslo?

Ranking **de Batallas**

Permanece · Cambia posición · Entra

«Commandos» sigue arrasando en vuestras votaciones, por lo que no es extraño que esté el primero, con «Starcraft» y «Age of Empires» pugnando por el segundo puesto. Lo que sí es sorprendente es la presencia de dos juegos de la misma saga en el ranking.

1. Commandos: Behind Enemy Lines
2. Age of Empires
3. Starcraft
4. Heroes of Might and Magic II
5. C&C: Red Alert
6. Civilization II
7. Warcraft II
8. Heroes of Might and Magic III
9. Dungeon Keeper II
10. Civilization: Call To Power

FORMA DE VOTACIÓN: Cada mes, tenéis cinco votos; podéis votar como máximo a cinco juegos y como mínimo a uno, y podéis dar más de dos votos al mismo juego.

Noticias

Blizzard va a publicar, a finales del año 2 000, la continuación de la saga «Warcraft». «Warcraft III» será un juego de estrategia en tiempo real con rol, en una mezcla como hasta ahora ningún juego había conseguido. Habrá seis razas para controlar, cada una con sus propias habilidades y armas; el jugador podrá personalizar cada aspecto del juego; y las animaciones y movimientos de los personajes en 3D serán fluidos y realistas gracias a un sistema de animación especial de piel y esqueleto. ¿Podremos esperar hasta entonces?

Mientras tanto, podremos hacer la espera más amena con «Warcraft II. Battle.net Edition», la versión del famoso juego de estrategia en tiempo real para jugar por Battle.net. El paquete contendrá «Warcraft II», su disco de expansión «Beyond the Dark Portal» y la posibilidad de jugar gratis en Battle.net, con los juegos modificados para ello.

«Evolva» es el nombre del nuevo y revolucionario juego que Interplay va a publicar en los próximos meses, que mezclará estrategia en tiempo real con acción en 3D y rompecabezas. En el juego, controlaremos a los Genohunters, unos guerreros capaces de absorber las habilidades de los enemigos que derrotan, y mutar para adquirir nuevos poderes. La realización del juego será esmerada, con gráficos espectaculares y un interfaz muy original.

Firaxis ultima la preparación de «Sid Meier's Antietam», el siguiente título en la serie de wargames en tiempo real que Sid Meier va a hacer ambientados en la guerra civil americana. En apariencia y forma de juego va a ser similar a «Gettysburg», y su auténtica novedad es que será distribuido únicamente por Internet. No obstante, mejorará a «Gettysburg» en elementos claves como la jugabilidad, el diseño del terreno, o la base histórica y los niveles de realismo. Antes de la


TEST OF TIME


WARCRAFT III

relacionado con los videojuegos y la multimedia, entre otros muchos temas, y en el que tuvieron lugar campeonatos en red de «Starcraft». También nos comenta que el problema que tenía nuestro amigo Piñeiro con «Starcraft» varios números atrás puede deberse a un defecto del juego al instalar un parche que lo actualiza a la versión 1.05.

Ahora es Chus Rodríguez, de Las Palmas, quien quiere direcciones web para «Dark Reign». Las mejores que hemos encontrado son The Dark Reign Center (www.geocities.com/SiliconValley/Vista/3284/main.html), y Gamers Extreme Dark Reign Bible (www.gamersx.com/bibles/darkreign/).

En la fase 2 de «Anno 1602» está atascado Marcos Pérez, de Valencia, pues no consigue pasarla a pesar de hacer todo lo que el juego le pide. Nuestro consejo para pasártela es que sigas al pie de la letra el siguiente proceso: comenzamos en una sola isla, pero deberemos colonizar otra próxima. En la primera, además de las casas, construiremos una capilla, una cabaña de pescador y, por supuesto, un mercado. En la segunda crearemos dos cabañas de leñadores, un taller de tejedores y dos refugios de caza. Toda la madera que saquemos de esta segunda isla deberemos transportarla con el barco hasta la primera para construir. Con un poco de paciencia, la misión es bastante sencilla de pasar.

Finalmente, a David Molina, también de Valencia, le tenemos que comentar que ya hemos publicado la guía completa de las misiones de «Comandos: Behind Enemy Lines» que nos pide. Salió en El Gran Libro de Trucos número 6 junto a Micromania número 44.

Tenemos muchos estrategas más a la cola para salir en la Escuela, pero el espacio se nos acaba. Menos mal que el próximo mes volvemos a estar aquí, al pie del cañón.

El Estratega Anónimo
(alias William Wallace)

CALENDARIO DE LANZAMIENTOS

JUEGO	COMPAÑÍA	FECHA
Abomination	Eidos	Noviembre 99
Age of Empires 2	Ensemble Studios	Octubre 99
Age of Wonders	Gathering of Developers	Noviembre 99
Battlezone: The Red Odyssey	Activision	Por determinar
Black and White	Lionhead	Por determinar
Chaos	Ubisoft	Por determinar
Close Combat 4	SSI	Por determinar
Commandos II	Eidos	Por determinar
Conquest of the New World	Interplay	Noviembre 99
Constructor 2	Acclaim	Por determinar
Creatures III	Mindscape	Octubre 99
Dark Reign 2	Activision	Por determinar
Force Commander	Lucas Arts	Finales 99
Heroes of Might and Magic IV	New World Computing	Por determinar
Homeworld	Sierra	Octubre 99
Master of Magic 2	Microprose	Por determinar
Panzer General 3D Assault	SSI	Noviembre 99
Pharaoh	Sierra Studios	Otoño 99
Pirates! 2	Microprose	Por determinar
Shogun: Total War	Electronic Arts	Por determinar
SimMars	Maxis	Por determinar
Steel Panthers IV	SSI	Por determinar
The Sims	Maxis	Por determinar
Warlords 4	Red Orb	Noviembre 99
X-Com 6	Microprose	Por determinar
X-Com: Alliance	Microprose	Por determinar

publicación de «Antietam», Firaxis pondrá a la venta «Sid Meier's Alien Crossfire», un disco de escenarios para «Alpha Centauri» que incorporará siete nuevas facciones, varias nuevas tecnologías y proyectos secretos.

«Warlords IV» será publicado por SSG/Mindscape en el tercer cuarto del año que viene, y será un juego que siga la línea de sus predecesores, a diferencia del más próximo «Warlords Battlecry». Básicamente, mejorará el aspecto gráfico, la IA y la jugabilidad de ambos juegos.

Microprose prepara «Test of Time», un disco para «Civilization II» que incluye y dos mundos nuevos más. Microprose ha anunciado que Chris Sawyer está preparando un disco de expansión para «RollerCoaster Tycoon». Bluebyte ha anunciado «The Settlers II Expansion Pack: Quest of the Amazons», que añadirá una raza de mujeres guerreras al original.

Estrategas Enredados

Un nuevo surtido de direcciones web y correos electrónicos para inundar la red de estrategia, y algunos de vosotros habéis encontrado estas páginas de «Age of Empires» en castellano en la red:

www.geocities.com/TimesSquare/Maze/7547/: Age of Empires Town Center (en español)
www.webon.es/usuarios/miguel/: La Legión (donde jugar a «AoE» con o contra ellos)
homepages.infoseek.com/~juampablo/aoe: Otra página de «AoE» en castellano.

Y además, como muchos de vosotros nos habéis pedido, incluimos algunas de las mejores direcciones que tratan de Tiberian Sun, en las que podréis encontrar de casi todo:

Tiberian Sun Command Center: www.tiberiansun.org/
Tiberian Sun Times: www.tstimes.net/
The Tiberian Sun Center: www.tscenter.com/
The Tiberian Sun Den: www.tsden.com/
Tiberian Zone: www.tiberianzone.com/
Battleground: TS: www.tiberian.com/
Tiberian Sun Domination: tsd.cnc2.com/
Tiberium Sun: www.tiberiumsun.com/
Rising Sun Network: www.cnc2.com/
Tiberian Sun Underground: www.ts-underground.com/



El truco del mes

EL TRUCO DEL MES... HIDDEN & DANGEROUS

Para activar los códigos de trampa durante el juego, primero tenemos que escribir, en alguna de las pantallas de menú previas, "iamcheater" (en algunas versiones funciona "iwillcheat"). Después podremos introducir los siguientes códigos para obtener las ventajas asociadas.





allitems: Disponer de todos los objetos.
alloot: Disponer de todos los objetos.
cantdie: Activar modo dios.
enemyf: Ver enemigos.
funnyhead: Modo gran cabeza.
gamedone: Completar misión actual.
gamefail: Fracasar misión actual.
goodhealth: Poner salud al máximo.
killthemall: Matar a todos los enemigos.
laracroft: Cambiar uniformes.
nohits: Activar modo dios.
openalldoor: Abrir todas las puertas.
playercoords: Mostrar la posición actual.
quickload: Cargar juego.
resurrect: Resucitar a los miembros del equipo.
showtheend: Ver el final del juego.

Legacy of Kain: Soul Reaver

La fórmula que concibe la aventura con puzzles no demasiado complejos, pero sí con mucha acción en entornos 3D ha sido una de las revelaciones de la década, logrando un nivel de jugabilidad extrema del que la serie «Tomb Raider» es el ejemplo más evidente. «Legacy of Kain: Soul Reaver» ha sido creado bajo este concepto, pero Cristal Dynamics ha incorporado un conjunto de innovaciones muy interesantes unidas a una historia de terror y venganza.

El personaje protagonista, Raziel, es tan interesante como poco atractivo. Su aspecto monstruoso y su origen de vampiro, del que guarda aún algunos rasgos, le dan un carácter entre místico y romántico

El turno de la venganza

- Compañía: **CRISTAL DYNAMICS/EIDOS**
- Disponible: **PC CD, PLAYSTATION**
- V. Comentada: **PC CD**
- Género: **AVENTURA/ACCIÓN**
- Procesador: Pentium 200 MMX
- RAM: 32 MB • Disco Duro: 200 MB
- Tarjeta 3D: No (Se recomienda)
- Multijugador: No

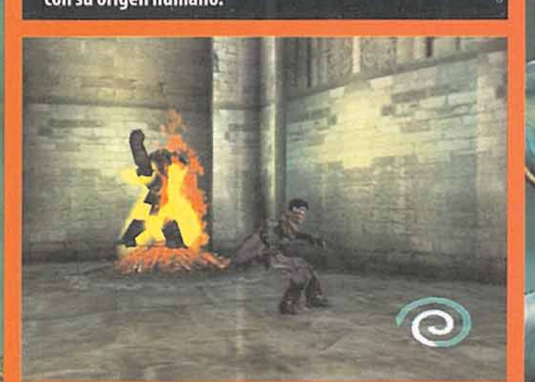
Kain cuidaba de sus vástagos cuando estos cultivaban con disciplina todas las enseñanzas que la naturaleza de su raza les permitía explotar. En armonía, el maestro evolucionaba con nuevos poderes que después de unos años compartía con nosotros convirtiéndonos en dioses por la fuerza y esclavos de la sangre. Hasta que uno de sus hijos, Raziel, se adelantó en evolución a su maestro. Kain, viendo amenazado su poder soberano, le condenó, haciendo que sus hermanos le arrojasen al abismo de las tinieblas. Durante una eternidad permaneció en una agonía constante que casi le destruyó por completo, hasta el punto de perder la noción del tiempo trascurrido y de la propia existencia perdida.

Cuando pudo regresar del terrorífico abismo, gracias a un poder omnipotente, vio que su naturaleza había cambiado y su sed de sangre se transformaría en sed de almas y... de venganza.

Ésta es la sugerente historia que llevará a Raziel a explorar un mundo convertido en oscuro y horrible, en busca de almas que devorar con las que poder alimentarse y llegar hasta aquellos que le traicionaron para consumar su venganza en «Legacy of Kain: Soul Reaver». Un original reto tanto por sus personajes como por el objetivo que nos propone, y por la encantadora historia de vampiros ancestrales en la que se basa.

Criaturas grotescas

El mundo se ha convertido en un inhóspito y aberrante lugar de pesadilla en el que la decadencia de la raza de los vampiros no sólo ha destruido todo lo que llegaron a ser, sino que también han ido dejando un completo caos de cadáveres andantes y criaturas que cuesta relacionar con su origen humano.



ENTRE LA VIDA Y LA "NO VIDA"

Raziel, condenado a vivir en la dimensión espiritual, necesitará para sus propósitos acceder al mundo material donde podrá coger y mover físicamente objetos, así como acabar con seres sólidos. Pero también tiene que regresar al mundo espiritual del que ahora procede para acabar con espectros y seres etéreos, así como para ver y realizar acciones imposibles en la dimensión material.

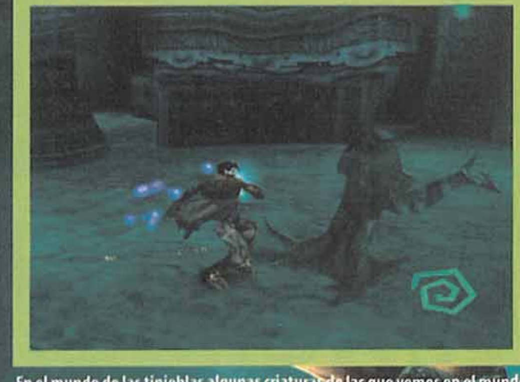
Ambientado en dos entornos muy similares, aunque distintos, en «Legacy of Kain: Soul Reaver» el escenario es siempre el mismo, salvo que su estructura puede cambiar sutilmente, así como las normas que rigen cada mundo. Ambos están estrechamente relacionados, ya que se trata los planos espiritual y físico de una misma existencia, pero el modo en el que tengamos que actuar en ellos cambia sustancialmente.

Los puzzles nos obligan a explorar ambos mundos alternándolos entre sí, en busca de objetos o signos que nos den una pista o nos permitan el avance y, entre tanto, tendemos que hacer uso de la habilidad para luchar contra

Cristal Dynamics ha conseguido darle un sinfín de detalles originales al trillado género de las aventuras 3D, y el resultado es un juego de una intensa y variada jugabilidad



El poder absorber almas será el único modo de acabar con los enemigos y, también, el único modo que tiene Raziel de reponer fuerzas para seguir su aventura, en el mundo material.



En el mundo de las tinieblas algunas criaturas de las que vemos en el mundo real aparecen como patéticos espectros y pueden observarse otras cosas imposibles de ver de otra manera.



Colgado de la pared como un lomo, Raziel ha lanzado a este vampiro desde sus brazos para absorberle el alma.



Al pasar de una a otra dimensión el entorno sufre una distorsión, con un buen efecto gráfico mientras se modifica la luz y las formas de sus muros.

enemigos, y para acceder a los lugares correctos tal y como es habitual en el género. También, a veces, entra en acción el componente cinematográfico de «Soul Reaver» con secuencias donde se nos representa algún evento o donde el personaje profundiza más al narrar la historia. Pero el ritmo no se ve en ningún momento interrumpido, ya que estas secuencias pertenecen al mismo entorno 3D que el del propio juego, limitándose a realizar cambios y movimientos de cámara mientras transcurre el diálogo o monólogo.

DEVORADOR DE ALMAS

La lucha es en «Soul Reaver» una constante y también uno de los aspectos más espectaculares. Su carácter algo gore hace que estén fielmente reflejadas las expeditivas maneras que han de utilizarse para acabar con los vampiros. Empalamientos, cuerpos arrojados a hogueras o al agua –que es como el ácido para estas bestias–, o exponerlos a la luz, son las únicas maniobras con las que Raziel puede acabar con sus enemigos. Aunque al final, el toque definitivo será el de la absorción del alma; de lo contrario, el vampiro no estará del todo muerto salvo que haya quedado reducido a cenizas.

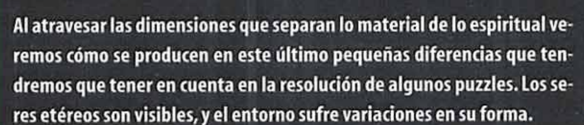
Al completar una serie de niveles deberemos enfrentarnos a uno de los que antaño fueron hermanos de Raziel. Fundadores cada uno de ellos de los clanes vampíricos, ahora son seres aberrantes y grotescos, pero guardan aún un extraordinario poder de destrucción. Hay que tener cuidado, porque aunque el personaje de Raziel es inmortal, o mejor dicho no se puede matar a un muerto, si se debilita en el mundo material deberá regresar a la dimensión espiritual para reponerse.

LA EVOLUCIÓN DE LOS PERSONAJES

Las habilidades y las disciplinas de la raza vampírica están representadas tal y como la literatura nos cuenta, e incluso según cuál sea una concreta habilidad pertenecerá a uno u otro Clan vampírico. De modo que a medida que vayamos avanzando podremos ver vampiros más fuertes, capaces de avanzar a toda velocidad, caminar por las paredes o fundirse con la tierra en un punto para aparecer en otro, según sea el Clan al que pertenecen. Raziel también irá evolucionando a lo largo de la aventura, ya que él es aún en parte algo vampiro, e irá adoptando nuevos poderes al eliminar a cada uno de sus ancestrales hermanos, jefes de cada Clan, y de cada nivel. Seguro que muchos podréis relacionar poderes como la celeridad, atravesar paredes o conjuros con los que sobre vampiros se ha escrito. Además, hay uno en particular que llama la atención por lo efectivo y espectacular que resulta: la espada Soul Reaver que alcanzaremos en niveles relativamente más avanzados.

La conjunción de estos elementos, junto con el detalle de los entornos y la realización de todos los personajes y sus formas de actuar, tienen como consecuencia una ambientación soberbia, tan envolvente y encantadora como siniestra y brutal, a lo que hay que añadir que «Legacy of Kain: Soul Reaver» es uno de los pocos programas que pueden presumir de estar doblado acertadamente, tanto voces como textos. Técnicamente no tiene desperdicio, aunque no hubiera estado de menos incluir el modo multijugador para disputar niveles deathmatch o jugar en modo cooperativo con más personajes. Pero a pesar de esta omisión, muy común en el género de aventuras, «Legacy of Kain: Soul Reaver» está llamado a hacerse un sitio entre los grandes.

S.T.M.



Entre dos mundos

Al atravesar las dimensiones que separan lo material de lo espiritual veremos cómo se producen en este último pequeñas diferencias que tendremos que tener en cuenta en la resolución de algunos puzzles. Los seres etéreos son visibles, y el entorno sufre variaciones en su forma.



TECNOLOGÍA:	88
ADICCIÓN:	92

Sistema de juego sencillo pero espectacular y variado; los movimientos son fantásticos. Controlar al personaje es algo confuso hasta adquirir cierta práctica, y será necesario adecuar repetidas veces los ángulos de cámara. La ambientación entre gótica y de ultratumba es magistral, envolvente y misterioso como una pesadilla, pero de gran belleza.

puntuación total **90**

Legacy of Kain: Soul Reaver
Entre dos mundos



Repertorio de golpes antivampiro

Cualquier cosa en el entono puede servirte de arma, e incluso algunas como definitiva. Utilizándolas puedes llevar a cabo todas las modalidades que existen para liquidar un vampiro. Por ejemplo, para empalarlos puedes asestarles un estacazo hasta atravesarlo mientras lo sostienes en vilo, lanzarle una estaca certera desde distancia o lanzar a la propia criatura a un saliente cualquiera. Lo mismo más o menos puede hacerse con el fuego, ya esté en una antorcha o en una hoguera. En cualquier caso, sobre todo los empalamientos resultan de lo más gore. Ten cuidado porque estos golpes no les matan definitivamente hasta que no absorbas su alma. Después de haberlos abatido, tienes que darte prisa antes de que su alma vuelva al cuerpo. Aquí tienes los métodos más comunes, pero cuando alcances niveles más avanzados, podrás utilizar otros más sofisticados y aún más espectaculares.

PRENDERLOS

EL ENEMIGO A LAS LLAMAS. Al igual que cuando utilizas un saliente en la pared, tendrás que coger al vampiro después de una somanta de palos para arrojarlo a una hoguera que haya cerca. Cuando aciertes le verás revolverse y dar alaridos entre las llamas.

CON UNA ANTORCHA. Cuando el vampiro ya no reaccione a los golpes, puedes acercarle la antorcha con el ataque definitivo y prenderá en llamas retorciéndose hasta consumirse en cenizas.

LA LUZ

EMPUJÁNDOLE A LA LUZ. Las escasas entradas por donde penetra la luz del Sol son trampas mortales para los vampiros. Empújalos hacia ellas, sus efectos son los de las llamas para ellos.

A pesar de haber estado en letargo durante siglos, Raziel es aún capaz de realizar proezas, y no ha perdido todos sus poderes. La voz del ser que nos ha rescatado nos ayudará a familiarizarnos con el entorno donde hemos de desenvolvernos y con nuestra nueva naturaleza, a modo de tutorial. Conocer los movimientos es fundamental para superar las zonas más puramente de plataformas del programa y también para luchar.

INTERACCIÓN CON EL ENTORNO

Para resolver los puzzles de «Legacy of Kain: Soul Reaver» debes pensar en los dos mundos paralelos, espiritual y físico. Recuerda que las reyes que los rigen son sutilmente distintas, así que si no encuentras la respuesta en el plano material, tal vez debas pasar al espiritual. Si hay huecos, resortes o maquinaria tendrás que interactuar adecuadamente con el entorno teniendo en cuenta que sólo en el plano material puedes activar palancas o mover objetos. Los bloques no sólo pueden arrastrase, también puedes voltearlos para cambiar de plano o subir un escalón. Los bloques no siempre activan algo por sí solos, puede que tengan alguna característica que debas observar. Por ejemplo, si se trata de una antorcha gigante, lo más probable es que tengas que moverla hacia un



Raziel evoluciona

El protagonista tiene la facultad de aumentar sus poderes adquiriendo nuevos hechizos, y habilidades. Cada vez que logre terminar con el jefe de un Clan puede adoptar una habilidad en el mundo físico, como atravesar rejas, trepar o nadar superando el problema que Raziel tiene inicialmente con el agua.

Pero también hay otros poderes más místicos que conseguirás con la experiencia. Los hechizos de magia serán cada vez más complejos y potentes, pudiendo invocar rayos o asestar golpes de extraordinaria fuerza mágica. Más adelante, la primera vez que te enfrentes a Caín, recibirás la primera de las tres espadas Soul Reaver, con la que absorber el alma de los vampiros y posteriormente potenciar sus efectos con el uso de hechizos.

Al igual que no debes desaprovechar la ocasión para absorber almas, tampoco has de hacerlo recogiendo esferas mágicas necesarias para los hechizos. Si aprendes a usar tus habilidades extras ningún enemigo ordinario te supondrá más que un leve contratiempo, aunque no te puedes permitir malgastarlos.

EMPALARLOS

EN UN SALIENTE DE LA PARED.
Después de dejarlos aturdidos con una ristra de golpes, si no posees nada con lo que atravesarles el corazón, puede que encuentres en la pared o en algún objeto algún saliente con el que poder atravesarlos. Si es así, utiliza la tecla de ataque definitivo para cogerle en vilo y no la sueltes hasta que estés seguro de que lanzándole irá a parar al pincho. Ten cuidado porque el vampiro puede volver en sí después de unos segundos, antes de que estés a punto para lanzarlos.

EMPALÁNDOLES.
Utilizando una larga estaca, si mientras están aturdidos empleas el ataque definitivo, atravesarás al vampiro de un brutal golpe que elevará sus pies sobre el suelo.

ARROJANDO LA LANZA A DISTANCIA.
Con el mismo arma, si te alejas un poco en el momento en que el vampiro está aturdido se la arrojarás clavándosela como una lanza si le aciertas.

EL AGUA

ARROJÁNDOLE AL AGUA.
Si consigues que tus enemigos caigan al agua, verás cómo el líquido les corroe, disolviendo su masa corpórea en unos instantes.

sitio en el que puedas prender una viga de madera o un filamento que sujete un objeto clave.

Cuando te enfrentas a uno de los jefes de los Clanes, has de saber que su poder destructivo será siempre más grande que el tuyo, así que no debes intentar atacarles cara a cara. Para acabar con ellos utiliza el entorno. Siempre tendrás que resolver la situación utilizando el escenario de la batalla y los objetos que hay dentro de éste para tenderle una trampa. Es similar a realizar un puzzle.

Si te debilitan demasiado y tienes que volver al lugar de origen, o cada vez que retomes una partida nueva, retornarás a la primera fase, pero como es lógico, no es necesario ir pasando de nuevo cada uno de los niveles. Pare eso están los portales, atravesándolos puedes moverte por cualquiera de los niveles en los que ya hayas estado, que vienen representados por símbolos.

COMBATES

Al principio no te supondrá ningún problema acabar con los aberrantes vampiros y espíritus con los que te encuentres, pero más adelante se irán haciendo más fuertes y numerosos complicándote la existencia si no tienes una buena táctica para acabar con ellos. Si son varios, procura aislarlos, así mientras los demás corren hacia ti podrás absorber el alma de uno de ellos. Algunas armas son más efectivas que otras, pero ninguna necesita clase alguna de recarga, por lo que puedes usarla cuanto desees. Para atacar debes mantener la tecla "Encarar enemigo" pulsada, si no es posible que no aciertes a darle y mientras le asestas varios golpes tienes que seguir avanzando hacia él. Cuando le encajes una buena serie, el vampiro quedará aturdido y será el momento de utilizar el "Ataque definitivo" en la modalidad que prefieras. No olvides absorber el alma del vampiro en cuanto puedas.

Lenguas de trapo

El pasado 21 de agosto, Ron Gilbert, el creador de «Maniac Mansion«, las dos primeras partes de «Monkey Island», y los juegos de estrategia «Total Annihilation» y «Kingdoms», participó en una charla en el canal IRC #monkey-island. En sucesivos "Lenguas de Trapo" iremos recogiendo sus reflexiones. Mientras tanto, aquí tenéis un pequeño anticipo...

"«The Curse of Monkey Island» no es lo que yo había planeado, pero es cierto que LucasArts hizo un buen trabajo. Sin embargo, hay un par de cosas que no me agradaron. A Eleine nunca le gustó Guybrush y lo veía como un hermano pequeño. En cuanto a mi historia para «Monkey Island III»... siempre la he mantenido en secreto".

Ron Gilbert.

"Las aventuras de Sierra son muy diferentes a las de LucasArts. Me gustan, pero no me apasionan. Odiaba que me matasen".

Ron Gilbert.

"Un solitario grito de libertad resuena en la noche...¡MUERTE A LAS 3D!"

Jaime Caffarel.

Última frase de un sentido poema que publicaremos en cuando nos sobre un poco de espacio.

"No digo que no pueda haber un «Monkey Island IV», pero también podría ser que lanzáramos un «Full Throttle II» o un «Maniac Mansion III». ¡Quién sabe!"

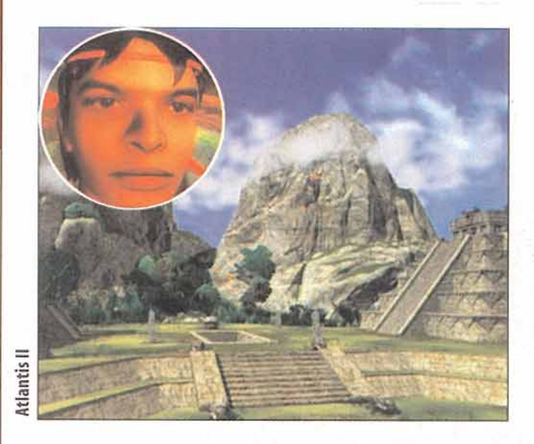
Jack Sorensen.

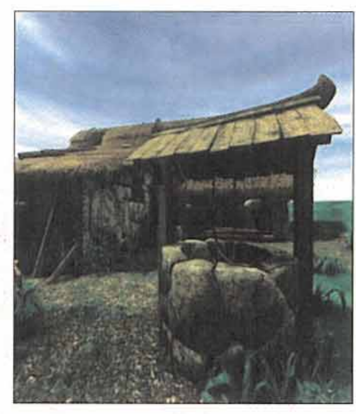
Presidente de LucasArts, confirmando lo que El Club de la Aventura lleva anunciando durante meses: que habrá nuevas aventuras gráficas de LucasArts.

La opinión de los expertos

A pesar de llevar casi ¡dos años! en las listas de El Club, «The Curse of Monkey Island» sigue tan en forma como el primer día. De hecho, este mes ha estado a punto de copar el puesto de honor en ambos tops. Se ha quedado a 8 puntos de «Grim Fandango», y a tan sólo 2 puntos de «Monkey Island II».

Sorprende también la reiterada presencia de «Expediente X», lo que constituye un auténtico hito en la historia de El Club, teniendo en cuenta que se trata de una película interactiva. Mulder y Scully deben estar muy orgullosos...


Atlantis II





El Gran Debate

Como cada mes, la Sala de Reuniones de El Club de la Aventura está abarrotada. Todos los aficionados esperan la llegada del maestro de ceremonias. Aquellos que se encuentran atascados en alguna aventura no parecen tener prisa. Otros, que han venido desde Ankh-Morpork o el Tuétano tan sólo para asistir a la reunión, se impacientan en sus sillas.

Por fin, El Gran Tarkilmar hace acto de presencia, con casi media hora de retraso. Parece algo más encorvado que de costumbre. Camina con dificultad, y se lleva la mano, con frecuencia, a la mejilla. Finalmente, sube al estrado y toma la palabra:

- ¡Bienvenidos a una nueva reunión de...! ¡Aaaay! ¡Uh! ¡Uaaaaa!

- ¿Qué le ocurre, maestro? –grita la multitud asustada.

- ¡Es esta maldita muela! ¡Llevo dos días sin pegar ojo por su culpa!

- Eso es porque no te lavas los dientes dos veces al día –grita desde el fondo de la sala uno de los socios.

- Bueno, la verdad es que llevo meses buscando un cepillo de dientes, pero no tengo ninguno en mi inventario... esto, quiero decir, en mis bolsillos. Y por más que rastreo El Club con el cursor... digo, con la vista, no aparece ninguno. ¡Ay! ¡Ouch!

- ¡Ese dolor de muelas tiene fácil solución, Tarky! Conozco a un tipo llamado Ben, con el que congenié hace años en una aventura llamada «Full Throttle», que podría quitártela de un guantazo. Es un motero bastante bruto, y tiene una buena pegada.

- Muchas gracias por tu sugerencia, pero prefiero un dentista. Y te recuerdo que debes llamarme Gran Tarkilmar... ¡Ayyyyyy!

- Oh, ¡cuánto sufre! –se compadece una aventurera de la tercera fila–. Si buscas un médico, Tarkilmarcito querido, yo conozco a un tal Doctor Fred que es muy bueno con los inventos. Una vez resucitó a un tentáculo verde, o algo así. Podría prepararte un bebedizo radioactivo que te pulverizaría la muela en un santiamén.

- Muchas gracias, pero no. Y, como he dicho, mi nombre es GRAN TARKILMAR.

- ¡No hagas caso a esos incultos, Tarky! Mi colega Rincewind es un mago de cuidado. Creo que sólo sabe lanzar un hechizo, pero a lo mejor es el que cura el dolor de muelas... ¿o era el que desencadenaba el Apocalipsis? Bueno, que más da. Por probar, no se pierde nada.

- ¿Rincewind? ¡Pero si ese es un aficionado! ¡Tú tranquilo, Tarky! Enseguida llamo a Simón el Hechicero. Ese sí que tiene un buen libro de hechizos. Como mucho, puede convertirte en rana y, bien mirado, todos saldríamos ganando con el cambio. Las ranas no tienen dientes, y a mí me gustaría ser presidente del Club...

- Quita, quita. Un telefonazo a Flux Tarambana, y todo arreglado. Ya me ayudó a salvar «Toonstruck» hace tiempo. Es un tipo raro, pero tiene ideas geniales. Por ejemplo, podrías subir a la torre Eiffel, atarte una cuerda a la muela, con un peso de un millón de kilos al otro extremo, y tirarlo desde arriba del todo. ¡Eso nunca falla!

- ¡BASTAAAAAAA! Dejad en paz mi muela, y sentaros en vuestro sitio. Vamos a comenzar la reunión, antes de que me vuelva loco...

EL NOTICIARIO

A medida que se acercan las Navidades, crece también el número de futuros éxitos. Hace tiempo que está en la calle una aventura genial, «Discworld Noir». Yo de vosotros no me la perdería. «Gabriel Knight III» también está al caer. Se trata de una auténtica revolución en el género, pues utiliza un motor 3D creado, en exclusiva, para los juegos de aventuras. La historia de suspense es apabullante, y el desarrollo se ajusta a los esquemas más clásicos del género, en donde el uso de objetos, la observación y las conversaciones son las únicas maneras de resolver el juego. Pronto hablaremos más sobre este título.

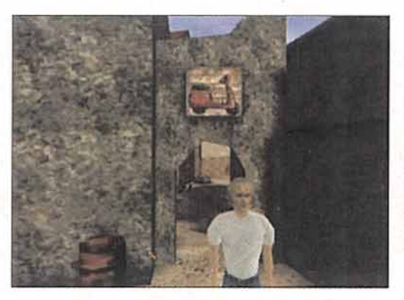
Posiblemente para Navidad, Cryo ha prometido publicar «Atlantis II». Aunque parezca imposible, la calidad gráfica será muy superior a la de su primera parte, sobre todo en las animaciones de los personajes y los primeros planos. El argumento comienza donde terminó el anterior, pero esta vez el protagonista será el hijo de Seth. Si Cryo mejora el sistema de desplazamiento en 360 grados, como parece que así va a ser,«Atlantis II» puede convertirse en una de las sorpresas del año.

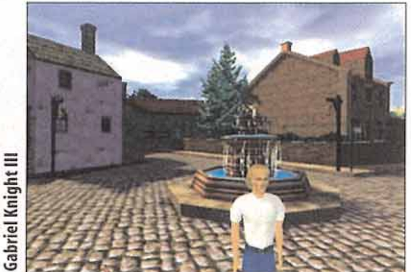
Finalmente, damos la bienvenida a una aventura noruega de la que ya hablamos hace casi ¡dos años!, cuando apenas se sabía nada de ella. «The Longest Journey» de Funcom, presenta una perspectiva similar a «Grim Fandango» con la diferencia de que aprovecha todas las posibilidades de las tarjetas aceleradoras 3D, como son el color de 32 bit, iluminación dinámica en tiempo real, etc.

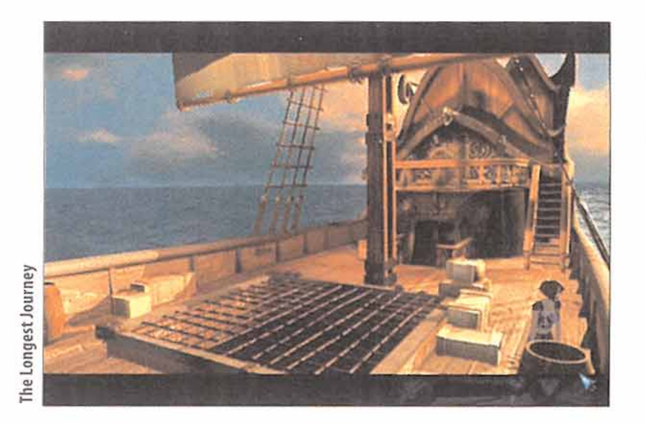
La historia se inspira en «Star Wars», pues habla de una fuerza primigenia llamada Balance, que controla el equilibrio entre dos mundos pararelos: Stark, un planeta científico, y Arcadia, un reino mágico. La desaparición del Guardián del Balance obligará a April, una joven estudiante, a impedir que el Caos se haga con el control. Ella es la única que puede viajar entre los dos mundos.

«The Longest Journey» dispone de más de 150 escenarios, 60 personajes, y entre 50 y 60 horas de juego.

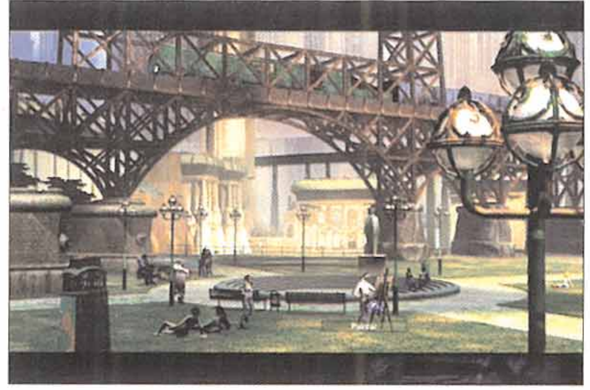
Finalmente, si os sirve de consuelo, deciros que la fallida aventura «Warcraft Adventure» ha




Gabriel Knight III



The Longest Journey



sido utilizada por Blizzard para diseñar el argumento del juego de estrategia «Warcraft III». Cerramos la sección de Actualidad, como es tradición, cotilleando sobre los futuros éxitos de LucasArts. La entrevista que Jack Sorensen, presidente de la compañía, concedió a Micromanía el mes pasado –y cuya frase más rutilante se refleja en Lenguas de Trapo–, me ha permitido contrastar las indirectas que se le escaparon al bueno de Jack, con las informaciones secretas que sólo el Gran Tarkilmar conoce. Éstas son las conclusiones definitivas: 100% confirmado, tal como se anunció en esta sección hace varios meses: LucasArts está diseñando no una, sino dos aventuras gráficas. Según como evolucionen los nuevos entornos gráficos que se están utilizando, así como el guión, se publicará una o las dos. ¿Posibilidades? 50%, «Maniac Mansion III» o «Day of the Tentacle II», como queráis llamarla; 25%, una aventura inédita; 25%, «Monkey IV». Cuidado también con «Full Throttle II»: es el ojito derecho de Tim Schafer, y tiene clavada una espina por la mala acogida que obtuvo la primera parte. Antes de que acabe el otoño, conoceremos la resolución del enigma.

Y TÚ, ¿QUÉ OPINAS?

Desde hace algo más de un año, El Club os ha planteado en varias reuniones un importante debate que puede marcar el futuro de la sección. Se trata de decidir si debemos admitir, tal como piden muchos aficionados, al resto de aventuras. La razón de que haya transcurrido tanto tiempo, es porque esta decisión deben tomarla el mayor número posible de fans. Antes de que acabe el año, el debate quedará cerrado, así que aún estáis a tiempo de opinar. Tened en cuenta que se adoptará la postura que elija la mayoría, por lo que no os quedéis ahora con los brazos cruzados.

Ya son más de un centenar los aficionados que han emitido su voto; aunque no os voy a comentar los resultados parciales, sí puedo deciros que la cosa está muy igualada, y aún puede pasar de todo.

Para aclarar un poco las cosas, vamos a delimitar el tipo de aventuras que admitiríamos. No vamos a andarnos con medias tintas, ni a mancillar el espíritu aventurero que ha caracterizado a esta sección desde sus inicios. Cualquier juego que presente alguna duda al respecto, porque incluya demasiada acción y demasiado poca aventura, se lo enviaremos envuelto en papel de regalo a nuestra temperamental Penélope, de la sección Zona Arcade. Títulos como «Tomb Raider» o «Quake» tienen elementos de aventura, como el uso de llaves y la resolución de acertijos, pero son muy simplones, y no van más allá de realizar acciones arcades para encontrar los pocos objetos que hay, o empujar un par de baldosas para descubrir el camino. Por tanto, no queremos saber nada de ellos.

Básicamente, aceptaríamos aquellos juegos que, aunque dispongan de algunas dosis de acción, su desarrollo se base en el uso de objetos, la resolución de enigmas, y las conversaciones. Si cojean en alguno de estos aspectos, entonces, ¡directamente a la basura! Una forma sencilla de descubrir su género es fijarse en las situaciones en que se producen los atascos. Si es necesario encontrar cierto objeto, hablar con alguien, o resolver cierto acertijo para avanzar, aunque antes haya habido que matar a un ejército de enemigos, entonces es una aventura. En este grupo se encuentran las sagas de «Little Big Adventure» y «Alone in the Dark», «King's Quest VIII», «Blade Runner», «Zelda», «Outcast» y, muy posiblemente, «Indiana Jones & the Infernal Machine» y varios futuros títulos de «Star Trek». En caso de ser aceptadas, se tratarían en un recuadro independiente de las aventuras gráficas, y sus listas de éxitos también se mantendrían separadas. La decisión queda en vuestras manos. Obrad en consecuencia.

Una vez más, el tiempo se nos ha echado encima. Para compensar este monólogo, el mes que viene dedicaremos toda la reunión a responder vuestras cartas. No podéis faltar...

El Gran Tarkilmar

Las mejores del momento

- Grim Fandango
- The Curse of Monkey Island
- Expediente X
- Broken Sword II
- Hollywood Monsters

TOP5

- Monkey Island II
- The Curse of Monkey Island
- Broken Sword II
- Day of the Tentacle
- Broken Sword

NOTA IMPORTANTE:

Para participar en esta sección tenéis que enviarnos una carta o e-mail con vuestras opiniones o preguntas a las siguientes direcciones:
CARTAS: MICROMANÍA, C/ Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes. 28700 Madrid. Indicad en el sobre EL CLUB DE LA AVENTURA
E-MAIL: clubaventura.micromania@hobbypress.es

Encuentros en la Red

Internet ha revolucionado la forma de relacionar personas que mantienen aficiones comunes. Nada hay más divertido que reunir a un grupo de aventureros de todos los rincones del mundo, y comenzar a charlar sobre las cosas que nos interesan. Eso es lo que quiere hacer Ignacio de la Fuente, de Cádiz, pero no sabe cómo. Existen muchas formas de llevarlo a cabo. La más sencilla, consiste en visitar páginas Web que incluyan salas de reunión. De esta manera, sólo hay que elegir un "nick" o apodo, y comenzar a charlar.

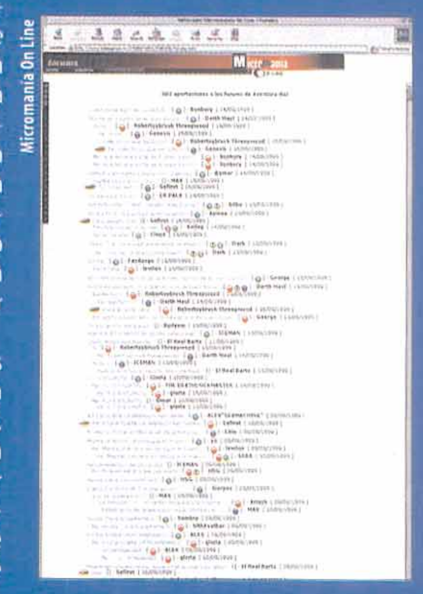
La versión digital de Micromanía que está en www.hobbypress.es/MICROMANIA permite el acceso a otro de los servicios que más "pasiones" despierta entre los internautas, los Forums.

En el Forum Aventura/Rol, es posible dejar mensajes con preguntas, curiosidades, peticiones de ayuda, etc., y esperar a que otros aficionados respondan.

La diferencia entre un Forum y un Chat es que, en este último caso, las conversaciones son en tiempo real, es decir, entre personas que están conectadas en ese momento, por lo que las respuestas son inmediatas. Otros sistemas muy populares son los servidores de IRC, grandes redes de ordenadores destinadas, exclusivamente, a reunir a miles de personas en salas privadas, llamadas canales. Los canales más importantes suelen ser visitados por programadores y personajes famosos, como ha ocurrido recientemente en el canal #monkey-island, donde algunos privilegiados pudieron charlar con Ron Gilbert, el creador de los dos primeros capítulos de «Monkey Island», y Dominic Armato, el encargado del doblaje de la voz de Guybrush, en la versión inglesa de la tercera parte. Para participar en charlas IRC, se necesita un programa especial. "mIRC" es el más conocido. Puede descargarse gratuitamente –apenas ocupa 1MB– desde la dirección www.mirc.co.uk Al instalarlo, el programa pide algunos datos, como el nombre y la dirección de correo electrónico –que pueden ser inventados– y un apodo. Después, basta con seleccionar el servidor IRC al que conectarse. El canal #monkey-island, por ejemplo –aunque hay muchos más relacionados con las aventuras–, se encuentra en un servidor de nombre DALnet.

Estos servidores disponen de varios puntos de entrada en diversos lugares del mundo. La forma más sencilla de entrar es seleccionar, en el nombre de servidor, la opción "random DALnet server". Sin embargo, conviene elegir un punto de entrada situado lo más cerca posible de España, para que el intercambio de mensajes sea rápido. Una vez dentro, aparece en pantalla la lista de salas activas. Basta con teclear #monkey-island, #adventure, o algo similar, para entrar en el lugar correspondiente. Si esa sala no existe, se crea, y ya sólo hay que esperar a que alguien la visite.

Quién sabe, con un poco de suerte, quizá podéis encontraros con vuestro programador favorito, y os contrate para escribir el guión de su próxima aventura...



Micromanía On Line



¡PON A PRUEBA TU ESTRATEGIA DE COMBATE Y PELEA EN LA MÁS GRANDE DE LAS BATALLAS!

¡Lucha por ganar fantásticos premios!

Contesta a estas preguntas y ¡suerte!

1. ¿Qué tipo de nueva perspectiva de juego utiliza Tiberian Sun, distinta a los anteriores juegos de Command & Conquer?
A. Isometrica B. Cenital C. Caballera

2. ¿Cuáles son los nombres de los dos bandos en conflicto en Tiberian Sun?
A. Villarriba y Villaabajo B. GDI Y NOD C. Black y White

3. Cita, al menos, los nombres de dos de los actores que intervienen en el vídeo que incluye el juego
A. James Earl Jones y Michael Biehn B. Jorge Sanz y Juan Diego C. Keanu Reeves y Sean Connery

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que contesten correctamente a las preguntas formuladas y que envíen el cupón de participación a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid, indicando en una esquina del sobre: CONCURSO "TIBERIAN SUN"

2.- De entre todas las cartas recibidas, se extraerán VEINTICINCO que serán premiadas con un Reloj Tiberian Sun, una Figura de metal y el juego Command & Conquer: Tiberian Sun para PC Seguidamente se extraerán otras VEINTICINCO cartas que serán premiadas con un Reloj Tiberian Sun. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

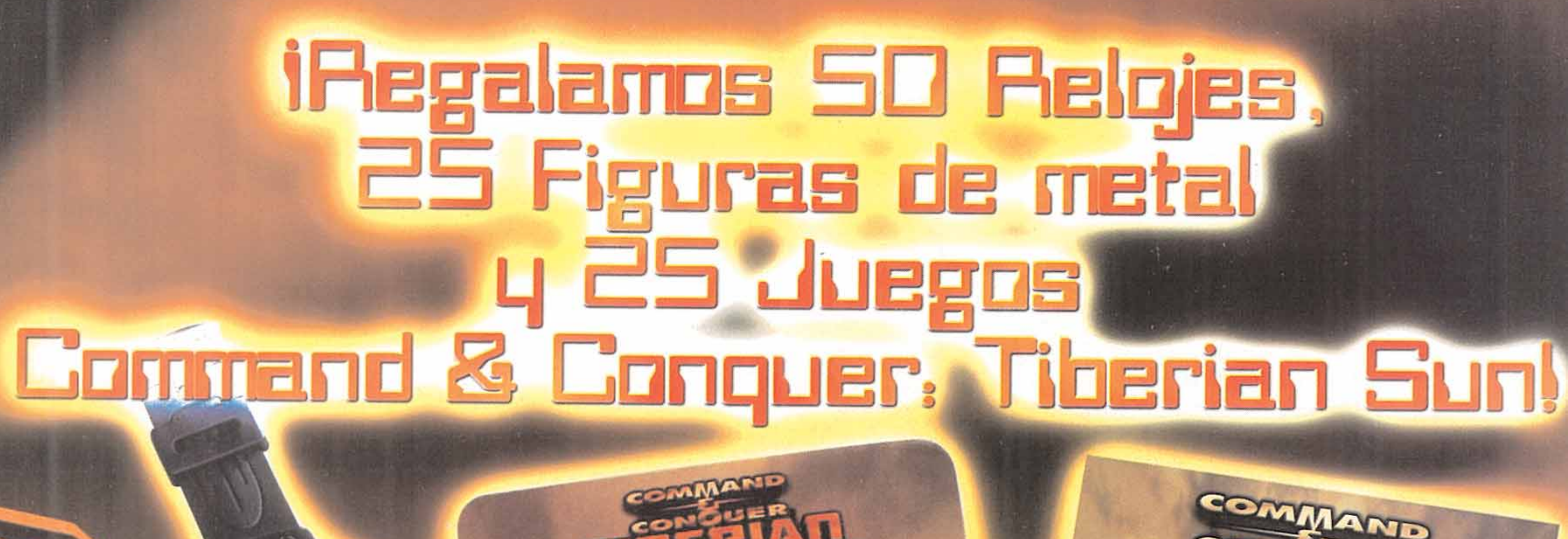
3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde 24 de Septiembre 1999 hasta el 26 de Octubre de 1999.

4.- La elección de los ganadores se realizará el 2 de Noviembre de 1999 y los nombres se publicarán en el número de Diciembre de la revista MICROMANIA.

5.- Los datos contenidos en el cupón serán tratados automatizadamente por Electronics Arts o aquellas personas físicas o jurídicas designadas por ellos, para llevar a cabo la tramitación o gestión de datos y la posterior identificación a su fichero o ficheros automatizados para comunicarse con los participantes en un futuro. Asimismo, el participante tendrá derecho a acceder a estos ficheros así como a corregir su contenido haciéndolo saber a Electronic Arts por correo.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: ELECTRONIC ARTS y HOBBY PRESS.



COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
COLLECTOR'S EDITION GDI SOLDIER

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN
Westwood

¡EL PRIMER JUEGO DE LA SAGA TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO!

ELECTRONIC ARTS®

Cupón de Participación

NOMBRE / APELLIDOS ....

DIRECCIÓN.......... LOCALIDAD..........

PROVINCIA .... C. POSTAL.......... TELÉFONO..........

RESPUESTAS: 1 .... 2 .... 3 ....

Punto de Mira

Así puntúa Micromanía

Todos los que hacemos Micromanía venimos siendo interpelados, desde hace tiempo, por una explicación a fondo sobre el modo de puntuar los juegos que, mes a mes, analizamos en estas páginas. No entraremos, ahora, a discutir si nuestra manera de considerar un título es mejor o peor que en otras publicaciones, si somos más o menos exigentes con ciertos aspectos, o si nos gusta comparar un género con otro, así como si nos dejamos llevar por características más o menos comerciales. Nuestra manera de puntuar se basa en la experiencia que todos los miembros de la redacción poseen, y en la elevada cantidad de títulos, de uno u otro tipo, que se han venido contemplando y analizando desde hace años. Por ello, nuestra exigencia es la máxima en todos y cada uno de los aspectos importantes de un programa. Desde la tecnología, hasta la diversión, pasando por los más pequeños detalles de diseño de acción, calidad gráfica, sonora, originalidad, concepto, planteamientos, plataformas, etc.

En esta tabla podréis encontrar una pequeña guía para comprender mejor nuestro sistema de valoración, y lo que os podéis esperar de un título por la puntuación que haya recibido en Micromanía.

0-49 Pocas veces encontraréis un juego en estas páginas que sea merecedor de un suspenso. Por lo general, un juego que vaya a recibir una puntuación inferior a 50 ni siquiera será comentado, exceptuando casos como los de un título que haya sido largamente esperado y/o anunciado, y no cumpla ninguna de las expectativas.

50-59 Mediocre. Se trata de títulos que, por regla general, no merecen la pena excepto para coleccionistas. La diversión que puedan proporcionar será muy limitada, y no cumplen ni en tecnología, ni en adicción.

60-69 Aceptable. Todos los títulos que se encuentren en este abanico serán susceptibles de proporcionar un rato de entretenimiento, aunque se tratará de juegos bastante limitados en otras áreas. En todo caso, puede merecer la pena echarles un vistazo.

70-79 Bueno. Juegos que, de manera global, no decepcionarán al usuario y poseerán un buen balance entre calidad y diversión, contemplados de forma general. No se trata de producciones geniales, pero sí de buena calidad. En este apartado valdrá la pena sopesar opciones alternativas entre títulos de un mismo género.

80-89 Muy bueno. Independientemente del género al que pertenezca, cualquier juego comprendido en este abanico de puntuación poseerá unos elevados niveles de calidad en todos sus apartados. Para llegar a esta valoración, deben ser capaces de ofrecer una elevada jugabilidad, grandes dosis de adicción y muy buena calidad técnica.

90-94 Excelente. La única posibilidad de que un título os decepcione habiendo recibido una nota así, será un elevado "fanatismo" por un género concreto que os apasione. Excepcional calidad en todos sus apartados, y un título de obligada adquisición.

95-99 Obra Maestra. Todos los apartados del juego estarán en unos niveles de calidad casi perfectos, amén de ofrecer numerosas innovaciones de todo tipo. Lo mejor de lo mejor, en cualquier género. Será imprescidible en toda buena colección.

100 ¿Existe el juego perfecto? Hasta ahora nosotros no lo hemos visto.

Millennium Soldier: Expendable

Guerrero futurista

- Compañía: **RAGE/INFOGRAMES**
- Disponible: **PC CD/DREAMCAST**
- V. Comentada: **DREAMCAST**
- Género: **ARCADE**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Scart Cable • Acepta Arcade Stick • Uno o dos jugadores





Aunque ha conocido ya otros formatos, «Expendable» alcanza en Dreamcast su máximo esplendor. Especialmente si pueden jugar más de un jugador en la misma consola, como es el caso. En este arcade del clásico género matamarcianos el protagonista es un aguerrido soldado que manejando todo tipo de armas tiene que enfrentarse a hordas de enemigos, liberando rehenes a lo largo de innumerables niveles. La perspectiva elevada y algo retrasada con respecto al personaje que controlamos es uno de los rasgos más característicos, y permite presentar una gran carga gráfica sin ralentizar la escena. Por tanto, otros aspectos como las armas, explosiones y efectos especiales son formidables. Su única pega es cierta monotonía en las misiones y en el comportamiento de los enemigos.

S.T.M.

78

F-1 World Championship Prix

Auténtica Fórmula uno

- Compañía: **SEGA**
- Disponible: **DREAMCAST**
- Género: **SIMULADOR**

Recomendado tarjeta de memoria • Acepta volante (Race Controler) • Acepta Scart Cable • Un sólo jugador





Este simulador cuenta con la licencia del campeonato del mundo de F-1, y con todos los pilotos y escuderías que han participado en la última edición del campeonato. Los modos de juego son los clásicos para juegos de carreras, pero llama la atención la cantidad de factores que podemos controlar referentes a las prestaciones del coche y también en la conducción en sí –ayudas, meteorología, durabilidad del coche–. Los circuitos, también auténticos del campeonato, han sido diseñados de manera fidedigna a la realidad, no sólo en el trazado sino en la calidad gráfica. En carrera, los oponentes casi siguen un trazado lógico, pero buscando los huecos para adelantar, cerrando el paso y viéndose afectados por las prestaciones de sus coches.

Tony Hawk Pro Skate

Leyenda del monopatín

- Compañía: **NEVERSOFT/ ACTIVISION**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Recomendado: tarjeta de memoria • Acepta mando analógico • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





Adoptando el nombre y también la supervisión de una de las leyendas del Skateboarding, este arcade nos propone llegar a convertirnos en uno de los más famosos skateboarders del mundo. El propio Tony Hawk ha sido grabado para la realización de capuras de movimiento, de modo que todos los que aparecen el el juegos son factibles en la realidad. Para ello en cada nivel tenemos dos minutos para completar varios retos tan singulares como variados y que plantean en general complejas maniobras con la tabla para encontrar determinados ítems o destruir objetos.

Gráficos, animaciones y banda sonora han sido cuidados muy especialmente, sobre todo este último aspecto que tiene una considerable variedad de estilos. Los que gustan de los llamados Deportes Extremos tienen en «Tony Hawk Pro Skate» un reto de habilidad en el que el Skateboarding muestra toda su espectacularidad.

A.L.M.

83

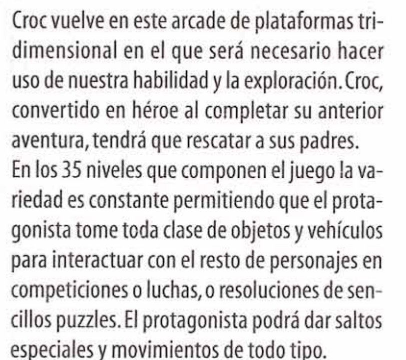
Croc 2

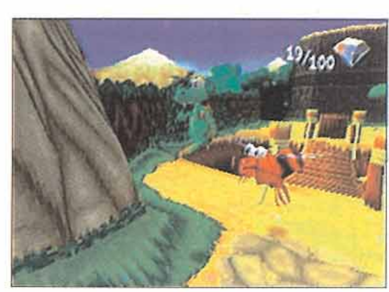
Otra aventura del héroe saurio

- Compañía: **ARGONAUT/ FOX INTERACTIVE**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta mando analógico • Acepta Dual Shock • Un jugador







Croc vuelve en este arcade de plataformas tridimensional en el que será necesario hacer uso de nuestra habilidad y la exploración. Croc, convertido en héroe al completar su anterior aventura, tendrá que rescatar a sus padres.

En los 35 niveles que componen el juego la variedad es constante permitiendo que el protagonista tome toda clase de objetos y vehículos para interactuar con el resto de personajes en competiciones o luchas, o resoluciones de sencillos puzzles. El protagonista podrá dar saltos especiales y movimientos de todo tipo.

Aparte de los niveles que es necesario recorrer para alcanzar el objetivo de Croc, el juego contiene niveles secretos y otros llamados perdidos especialmente difíciles. Los gráficos de «Croc» tienen la clásica ambientación de dibujo animado, algo infantil pero muy divertido. La calidad técnica es notable tanto en el nivel de detalle, como en la extensión de cada escenario.

S.T.M.

75



En carrera el control del monoplaza es muy acertado con el pad, aunque sí es recomendable ayudarse de las opciones de configuración del coche para encontrar el punto exacto de respuesta frenada, dirección, marchas, etc. «F-1 World Championship Prix» tiene detalles gráficos notables. Por ejemplo, si el coche se sale de la pista y entra en arena, las ruedas quedarán impregnadas en polvo que al entrar en pista de nuevo irá desapareciendo paulatinamente. Además otros efectos en las colisiones, sin ser demasiado espectaculares, tienen un aspecto muy realista, con chispas saliendo del chasis o fragmentos desprendiéndose de los alerones.

En definitiva, un simulador de F-1 clásico, sobradamente completo como para que ningún jugador eche de menos algún elemento, pero tampoco aporta ninguna novedad al género. Lo más destacable del título es la rigurosidad en la simulación y la calidad técnica de la que se ha servido para todo el diseño del juego, desde el irreprochable control hasta los magníficos gráficos, que no podremos distinguir de la propia televisión.

A.L.M.

85

Wipeout 3

Velocidad punta

- Compañía: **PSYGNOSIS**
- En preparación: **PC CD**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**

Se recomienda tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Uno o dos jugadores





La nueva entrega de uno de los títulos más representativos de PlayStation, «Wipeout 3», tendrá como principal novedad el incremento en la sensación de velocidad conseguida. «Wipeout 3» es básicamente el mismo juego que en anteriores entregas, aunque con notables mejoras técnicas en gráficos algo más depurados y sonido.

Tanto las opciones de configuración como los modos de juego son similares a anteriores versiones, de modo que las mejoras sustanciales casi sólo se podrán aprecian una vez en carrera.

Esta vez se han incorporado tres diferentes vistas; aparte de la clásica en tercera persona de siempre, ahora hay una interna en cabina y otra en la parte delantera de la nave que le hace más atractivo. Otro detalle de importancia es que se ha conseguido una tremenda sensación de velocidad al pulsar el botón del turbo en cada uno de los circuitos que están disponibles.

Las armas naves y circuitos no son muy diferentes de lo que ya habíamos podido ver anteriormente, aunque acompañados de la magnífica banda sonora que lo acompaña lucen mucho mejor.

S.T.M.

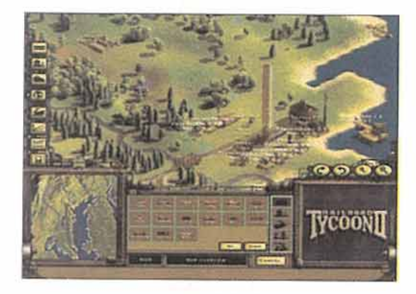
70

Railroad Tycoon II

A toda máquina en Macintosh

- Compañía: **GATHERING OF DEVELOPERS/TAKE 2**
- Disponible: **PC CD, MAC**
- V. Comentada: **MAC**
- Género: **ESTRATEGIA**

Procesador: POWER PC 132 • RAM: 16 MB • Disco duro: 130 MB • Aceleradora 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (TCP/IP, IPX, módem, cable serie)





Los usuarios de Mac aficionados a la estrategia están de enhorabuena con «Railroad Tycoon II», uno de los juegos de mayores posibilidades del género. El juego permite varios modos de juego de más o menos complejidad optando por los escenarios sencillos o por las dieciocho campañas que comprenden las épocas más significativas de la expansión del ferrocarril en todos los continentes.

El programa trata la expansión ferroviaria, no sólo desde el punto de vista comercial, también desde el ingeniero, alcanzando rigor importante con los detalles técnicos y de diseño.

Esta versión es idéntica a la de PC, salvo que desafortunadamente no se ha incorporado la traducción a nuestro idioma. En cuestión de gráficos e inteligencia artificial no se le pueden hacer reproches.

A.L.M.

85

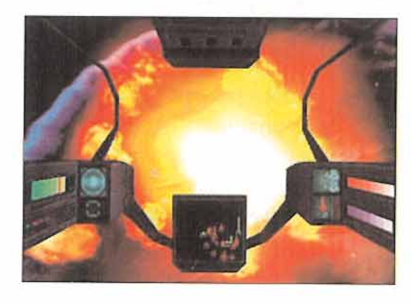
X-Beyond the Frontier

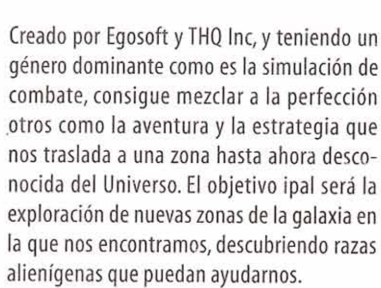
Donde nunca ha llegado la Humanidad

- Compañía: **EGOSOFT/THOINC**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **AVENTURA/ESTRATEGIA**

Procesador: Pentium 100 MHz • RAM: 16 MB • Disco duro: 100 MB • Tarjeta 3d: Sí • Multijugador: No







Creado por Egosoft y THQ Inc, y teniendo un género dominante como es la simulación de combate, consigue mezclar a la perfección otros como la aventura y la estrategia que nos traslada a una zona hasta ahora desconocida del Universo. El objetivo ipal será la exploración de nuevas zonas de la galaxia en la que nos encontramos, descubriendo razas alienígenas que puedan ayudarnos.

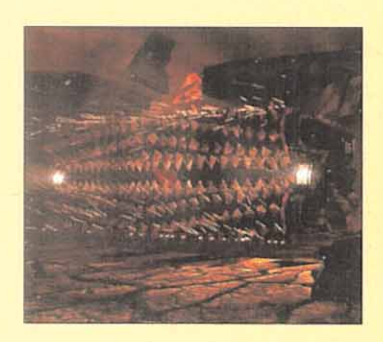
Los gráficos están realizados mediante polígonos texturizados y con un nivel de calidad realmente elevado.

Uno de los aspectos más sobresalientes de «X-Beyond the Frontier» es la jugabilidad, gracias a las centenares de opciones de juego diferentes que, si bien en un principio podremos obviar, a la larga veremos cómo se hacen cada vez más necesarias, hasta que al final debamos manejarlas todas con soltura.

C.F.M.

79

Compañía: **WESTWOOD STUDIOS/ELECTRONIC ARTS**
Disponible: **PC CD**
Género: **ESTRATEGIA**



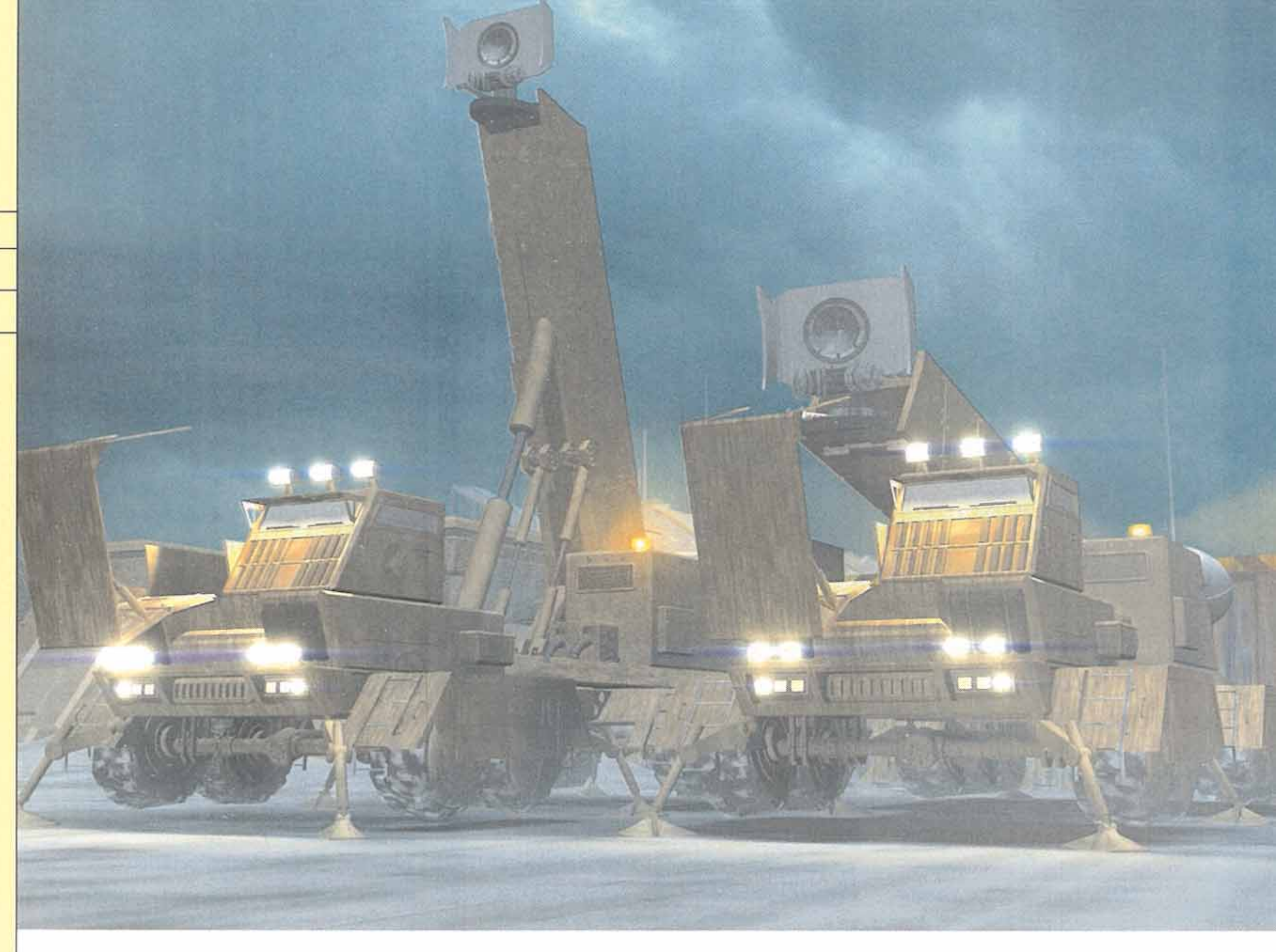
Ha tardado tres años en alumbrar con su luz el competitivo campo de los juegos de estrategia en tiempo real. Pero por fin ha llegado a nuestras manos uno de los juegos que más impaciencia e ilusiones ha llegado a despertar entre todos los jugadores en la gran historia del software de entretenimiento. Westwood Studios ha desvelado al fin su astro más preciado, «Command & Conquer: Tiberian Sun». Sin embargo, las crecientes expectativas que día a día había alimentado, pueden no haberse satisfecho en su totalidad.

Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 200 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (Internet, módem, LAN)

puntuación	
TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	88

La tecnología de voxels hace que no sea necesario un equipo muy potente o una tarjeta aceleradora para poder jugarlo. La experiencia lúdica que ofrece varía muy poco de lo que supuso en su día «Red Alert». El doblaje es uno de los mejores que hemos podido disfrutar últimamente.

total **85**



Command & Conquer: Tiberian Sun

La estrella de Westwood

En el momento en que «Command & Conquer» irrumpió con su genial sistema de juego –heredero de «Dune 2»– en el género de la estrategia, todos supimos al instante que estábamos ante algo grande y revolucionario. Desde ese momento, el título que enfrentaba a las fuerzas multinacionales de GDI y a los terroristas sectarios de NOD se convirtió en el juego de referencia dentro de la estrategia en tiempo real, y en el modelo a seguir en adelante.

Su disco de misiones, «Covert Operations», nos dejó con ganas de más. No es que el juego tuviera potencial: es que lo tenía todo. Tras él, su secuela «Red Alert» daba un giro argumental y nos colocaba en una línea temporal alternativa. ¿Qué hubiera pasado si, en lugar de Hitler, hubiera sido Stalin el que hubiera logrado un poder tan grande como para conquistar el mundo? Gráficos SVGA, nuevas unidades, nueva ambientación, más variedad en las misiones, más jugabilidad... «Red Alert» resultó ser una digna secuela que, manteniendo el mismo estilo de juego, superaba incluso a su antecesor, y redondeado todavía más por dos excelentes discos de misiones. Westwood lo había conseguido: sus juegos reinaban en el mundo de la estrategia por méritos propios, con la sola interferencia del «Warcraft II» de Blizzard. En ese momento, Westwood anunció que el siguiente paso dentro de la serie consistiría en programar, por fin, un título que los jugadores de «Command &Conquer» conocían sólo por un críptico vídeo publicitario que se ofrecía en el juego. Estaban refiriéndose a «Tiberian Sun», el juego que tras tres años de programación y continuos retrasos, tenemos ya ante nosotros. Pero, la verdad, es que la tan esperada renovación no ha llegado al nivel deseado.



Hay dos tipos distintos de Tiberio para recolectar, el verde y el azul. Cada uno nos proporciona un tipo diferente de recursos.

Con la experiencia de Westwood en el campo de la estrategia, quizá se debía haber exigido una mayor renovación del concepto original



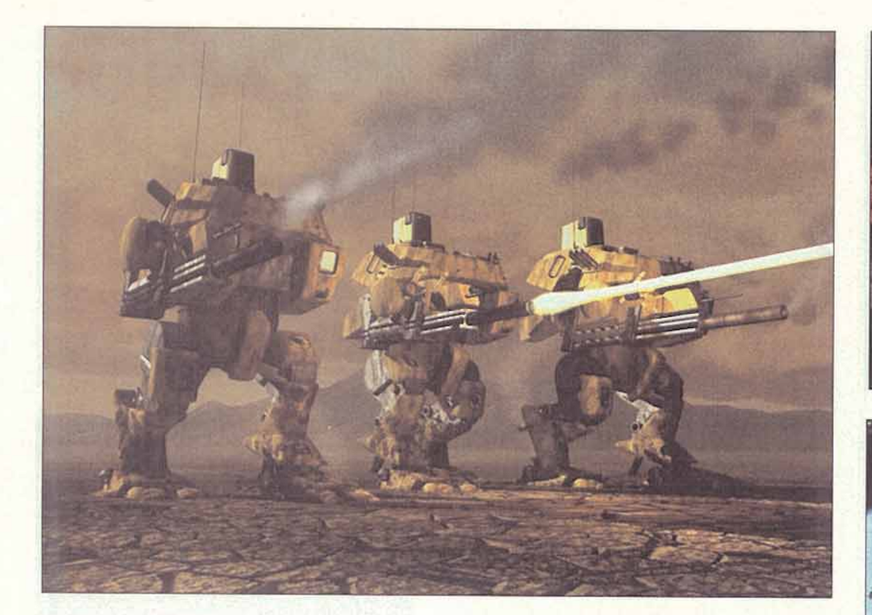
Algunos mapas tienen como escenario ciudades postapocalípticas. La ambientación es un aspecto muy cuidado del juego.



Si por algo se caracteriza «Tiberian Sun» es por que no hay dos misiones iguales.

POCAS NOVEDADES

Con la experiencia de Westwood en el campo de la estrategia y la inteligente senda que habían trazado con su serie «Command & Conquer», no nos explicamos cómo han podido tener este desliz. Y nos explicamos antes de que alguien se lleve las manos a la cabeza: «Tiberian Sun» es un buen juego; de hecho, es el mejor de la saga. Entre otras cosas, se han eliminado la mayoría de los



Pensad en «Red Alert» ambientado unas cuantas décadas en el futuro y obtendréis «Tiberian Sun», un gran juego para los fans de la serie

La tecnología de voxels permite iluminar en tiempo real el escenario, dotándolo de un aspecto muy atractivo y sumamente realista.

Los cazas Banshee son de las unidades más útiles y poderosas. Con ellos, los ataques relámpago a la base enemiga están a la orden del día.



Los Titanes son imprescindibles para plantear una buena estrategia de asalto con las fuerzas de G.D.I.



Con «Tiberian Sun» entra en conflicto una nueva facción: los mutantes.

Las escenas cinemáticas que se muestran entre las distintas misiones son de lo mejor que se ha visto.

problemas de inteligencia artificial de las unidades –se acabó prácticamente aquello de:"¿dónde van mis muchachos rodeando la montaña en lugar de atacar la base enemiga?"–. La interfaz, perfectamente diseñada en su momento, se ha mantenido sin casi ninguna alteración. Contamos con varias unidades y estructuras nuevas, un buen lavado de cara y de nombre para las antiguas, y la posibilidad de asignar rutas de ataque o de patrulla para que ejecuten mejor las órdenes. Y donde se nota más el cambio es en el aspecto gráfico, ya que tanto el campo de batalla como la mayoría de las unidades están formadas por voxels. Y ahora llega la pregunta: ¿dónde está entonces el problema? Pues precisamente en que, a nivel de juego, no ha cambiado prácticamente nada. Por utilizar un aforismo popular, es el mismo perro con distinto collar. Las mejoras a nivel gráfico serán apreciadas por unos y detestadas por otros, ya que la tecnología basada en voxels, aunque ofrece ventajas como la iluminación selectiva de zonas en tiempo real y la generación de formas tridimensionales, queda un tanto limitada –y sobre todo atrasada– a la hora de aplicarla a este género. «Starcraft» ya demostró que con figuras bidimensionales correctamente animadas se funciona incluso mejor. A la hora de la verdad, el volumen del terreno del campo de batalla, en «Tiberian Sun», sólo sirve para influir en la rapidez o lentitud con que lo atraviesan o escalan las tropas, pero no se nota demasiado a nivel estratégico, como por ejemplo ocurría en «Total Annihilation». Y, a fin de cuentas, aunque en 2D, «Command & Conquer» ya tenía montañas. En cuanto a las nuevas unidades pensamos que es lo mínimo que se le puede exigir a una secuela, pero es que tampoco resultan demasiado originales.

LOS VÍDEOS, LO MEJOR

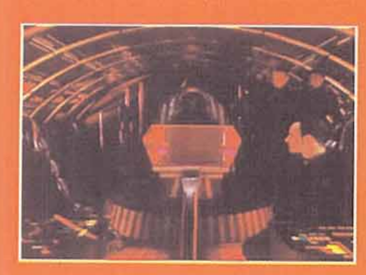
En fin, que no supone una ruptura, una revolución, como lo fueron sus antecesores, sino una secuela que se basa en la misma fórmula que ya ha probado su eficacia para ofrecer la

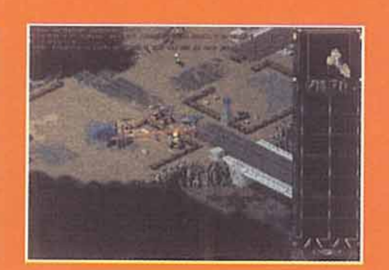
El doblaje, mención aparte



La historia que forma la columna vertebral de «Tiberian Sun» está magníficamente ilustrada por multitud de vídeos que se intercalan entre misión y misión. Su calidad e importancia es tal que el juego hubiera perdido mucho sin un correcto doblaje por parte de la distribuidora, que también ha traducido todos los textos al castellano, junto a las voces que nos acompañan durante las misiones.

En este sentido, Electronics Arts ha realizado un excelente trabajo, aunque hay momentos en los que las voces suenan demasiado lejanas y no se aprecian bien, y algunas expresiones inglesas se han traducido demasiado literalmente. A pesar de ello, un sobresaliente por el esfuerzo y el resultado para la distribuidora.



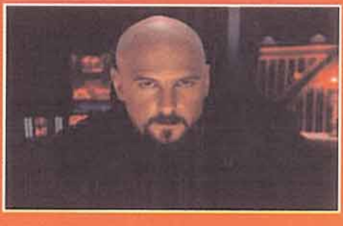


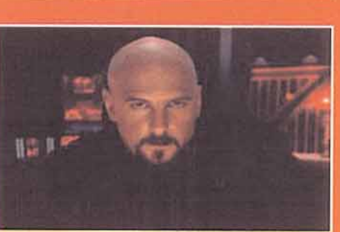


N.O.D: Una visión, un proposito









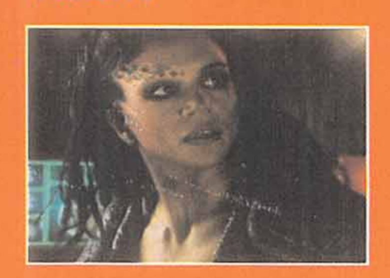
Desde la muerte de Kane, N.O.D se fragmentó en diversos reinos de taifas que luchan entre sí por el control del tiberio. Varios líderes han intentado reunificar a la secta bajo un solo mando, pero de momento ninguno lo ha conseguido. No obstante, la sorpresa saltó en el cuartel general de G.D.I. cuando el propio Kane apareció hablando por las pantallas de vídeo y amenazando con su regreso. Si Kane ha regresado de la tumba, el futuro del mundo es incierto.

Los N.O.D. han desarrollado numerosas unidades para atacar por sorpresa y superar la ventaja numérica del enemigo, y otras muy resistentes para llevarse por delante a muchos soldados de G.D.I. antes de morir:

- Cyborg: El resultado de mezclar tiberio con humanos durante algunos experimentos han sido estos resistentes hombres-robot que seguirán luchando incluso partidos por la mitad.
- Saboteador Mutante: Tiene la habilidad para controlar cualquier vehículo que desee, simplemente montando en él. Como es un mutante, curará sus heridas colocándose sobre los campos de tiberio.
- APC Subterráneo: Surge en cualquier momento de las profundidades de la tierra con cinco unidades en su interior. Lo más normal es que salga a la superficie en pleno corazón de la base enemiga, justo a tiempo de destruir su estructura más importante.
- Tick Tank: Un tanque que puede enterrarse en la tierra para convertirse en una estructura móvil y aumenta su potencia de fuego y sus defensas. Un asedio con ellos supone la destrucción segura del enemigo.



Forgotten: Los renegados del Tiberio



Los mutantes llevan fragmentos de cristales de tiberio incrustados en sus cuerpos, y son los únicos supervivientes de la población indígena de las zonas por donde más se extendió el tiberio. Se han convertido en renegados de la sociedad debido a su aspecto y sobre todo a los poderes especiales que les han proporcionado las mutaciones. Los Forgotten se esconden en cuevas subterráneas bajo los campos de tiberio. No obstante, muchos de ellos sacan provecho a su situación trabajando para G.D.I. y para N.O.D. El más claro ejemplo de ello es el Ghostalker, un mutante de G.D.I. que a efectos de juego se asemeja mucho al antiguo Comando, ya que va armado con explosivos C4 y puede volar cualquier estructura enemiga. También lleva una Rail Gun que puede atravesar de un solo disparo a varios enemigos. Los Forgotten curan sus heridas en el Tiberio, lo que supone una ventaja a la hora de combatir con infantería ligera en una zona en la que haya mineral en las cercanías. Su líder espiritual es Tratos, un venerable guerrero que tiene terribles pesadillas con el Armageddon final.

Editor de misiones



«Tiberian Sun» incluye un completo generador de escenarios para las partidas multijugador, pero que también puede ser utilizado en el modo escaramuza para un solo jugador, ya que una vez generados los escenarios se pueden guardar. No es una opción original a estas alturas, pero sí es la primera vez que la encontramos dentro de la serie. Ya puestos, se podían haber molestado en desarrollar un creador de escenarios completos como por ejemplo el de «Starcraft», pero a pesar de sus limitaciones sigue siendo una incorporación muy útil para los fanáticos de las partidas multijugador.



Las unidades que sobrevivan a varios combates irán ascendiendo. Combatir con ellas puede suponer la diferencia entre éxito y derrota.



El nuevo terreno 3D ofrece más variedad en los combates; una lástima que a nivel estratégico no influya demasiado.



Los "way points" resultan muy útiles cuando se quiere evitar que nuestras tropas pasen por esos terrenos especialmente peligrosos.

misma experiencia a nivel de juego con ciertas mejoras que, por otra parte, era lo menos que se podía pedir. El esfuerzo mayor se ha puesto en diseñar la historia que enlaza las misiones, mucho más rica y compleja que en los títulos anteriores, y para la cual se han creado unas secuencias de vídeo estupendas. Y poco más, la verdad.

«Tiberian Sun» hubiera sido un excelente juego si hubiera salido a la venta hace un año, pero en estos momentos no ofrece nada nuevo y se limita a perpetuar la serie, aunque el nuevo entorno gráfico se empeñe en intentar ocultarlo. Pero, ojo, volvemos a repetir que es un gran juego, que para los fans de la serie resultará sin duda el más jugable y variado, pero nada más. Pensad en «Red Alert», pero ambientado unas cuantas décadas en el futuro y obtendréis «Tiberian Sun», un juego que quizá Westwood debió plantearse mejor o que se ha ido quedando atrasado con el paso del tiempo y las continuas postergaciones.

Las mejoras gráficas serán apreciadas por unos y detestadas por otros, ya que los voxels quedan un poco limitados por el género

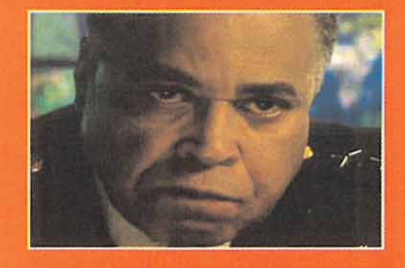


Como en «Red Alert», sigue siendo posible crear un ejercito de unidades especialmente poderosas.

De momento, y a la espera de examinar títulos como «Age of the Empires II» o «Warcraft III», «Starcraft» sigue siendo la mejor referencia dentro del género.

R.J.N.

G.D.I: En lucha contra la tiranía del Tiberio









Con el General Solomon como líder, esta organización gubernamental, formada hace ya más de cuarenta y cinco años, es la fuerza militar más poderosa de la tierra. Recibiendo órdenes desde la Estación Orbital Filadelfia, las leales y cooperativas fuerzas de G.D.I. buscan la desarticulación total de los distintos grupos en que se fragmentó N.O.D. tras la supuesta muerte de Kane, y sobre todo vigilan para que el misterioso tiberio no caiga en manos equivocadas. Mientras esta substancia crezca sobre la faz de la tierra, G.D.I. seguirá existiendo. Pero los años no pasan en balde, y la mayoría de las unidades de esta fuerza multinacional se han adaptado a las nuevas tecnologías. Éstas son sus unidades principales:

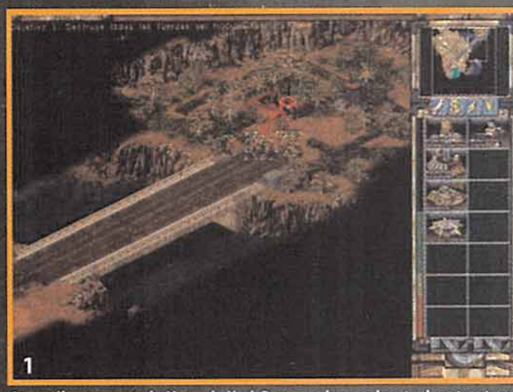
- Lanzadores de Discos: Los Granaderos han sido sustituidos por estos soldados que portan una especie de bombas que rebotan hasta alcanzar su objetivo.
- Wolverines: Armaduras de asalto monoplazas pilotadas por soldados que son perfectas para enfrentarse a tropas terrestres. Tienen una gran resistencia.
- Titán: El siguiente escalafón tecnológico después del Wolverine. Son enormes Mechs ideales para ataques a largo rango, sobre todo a estructuras.
- Mamut Mark. II: Prototipo que representa la máxima capacidad tecnológica de G.D.I. y que resulta tan difícil de fabricar que sólo se puede contar por uno por batalla. Dispone de misiles antiaéreos, entre otras muchas armas.





C&C: Tiberian Sun Primeras misiones




1

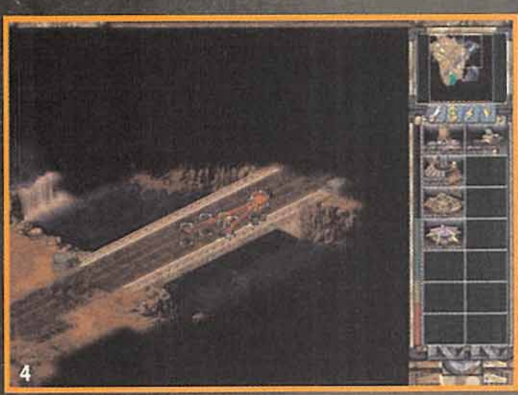
Ataca directamente la Mano de Nod. Destruye luego el resto de estructuras y los soldados enemigos escondidos por el mapa saldrán a atacarte.


2

Tras la llegada de refuerzos, construye una Planta de energía, una Refinería de Tiberio y unas Barracas. Recuerda que ahora la base tiene puerta.

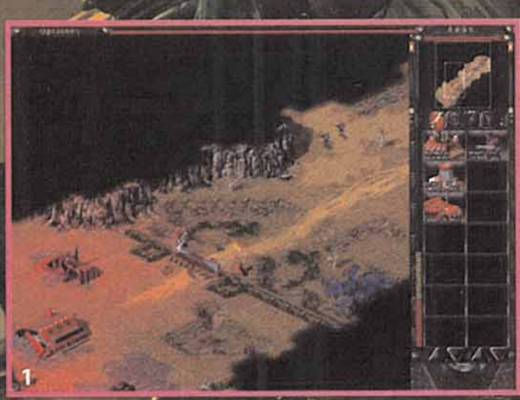

3

Genera unos diez soldados ligeros y mándalos a proteger a la cosechadora que está al sur.


4

Con unos siete soldados más, dirígete a la parte derecha del mapa, cruza el puente y encontrarás la base de N.O.D.




1

Comienza esta misión reparando los dos láseres y colocando un par de soldados junto a ellos, tras la puerta de la base. Ve construyendo una Refinería de Tiberio.


2

Y ahora genera 10 soldados. Sitúa cinco de ellos al norte de la Mano de N.O.D., y los otros cinco al sur. Te atacarán con los APC Subterráneos desde esas posiciones.


3

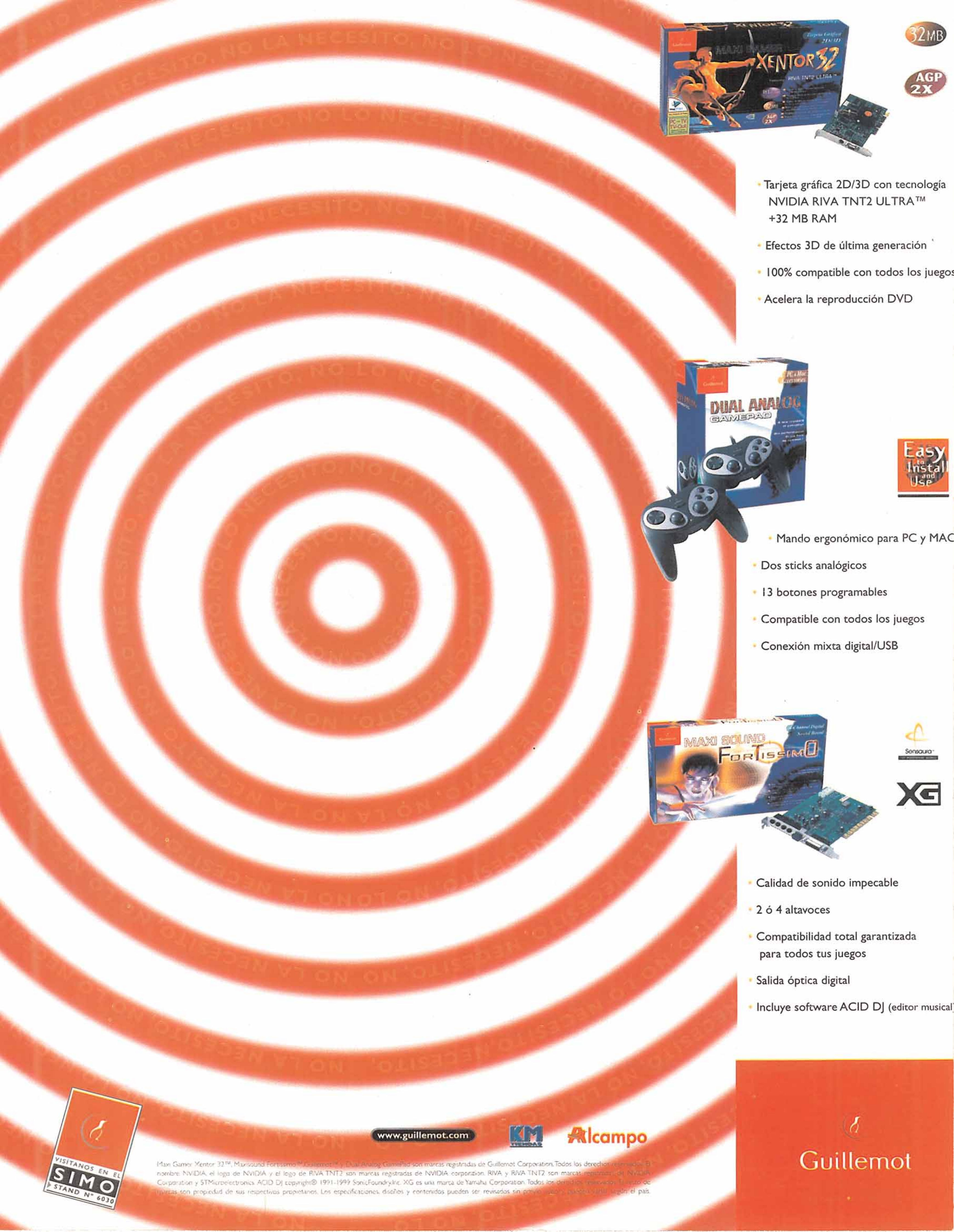
Manda a la cosechadora a recolectar el Tiberio que hay al norte y genera unos cuantos soldados más para que la acompañen y protejan.


4

Genera una fuerza de diez soldados y explora con ella el resto del mapa. Hay partes rocosas de las montañas que puedes hacer accesibles disparando.

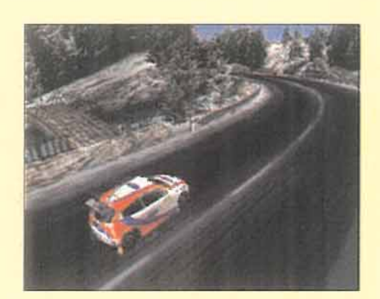

5

Si has rastreado bien todo el mapa, no debería quedar ni un soldado de Hassan vivo. No olvides destruir los APC Subterráneos.



NO LA NECESITO, NO LO NECESITO
32MB
AGP 2X
XENTOR 32
Tarjeta gráfica 2D/3D con tecnología NVIDIA RIVA TNT2 ULTRA™ +32 MB RAM
Efectos 3D de última generación
100% compatible con todos los juegos
Acelera la reproducción DVD
DUAL ANALOG GAMEPAD
Easy to Install and Use
Mando ergonómico para PC y MAC
Dos sticks analógicos
13 botones programables
Compatible con todos los juegos
Conexión mixta digital/USB
MAXI SOUND FORTISSIMO
Sensaura
XG
Calidad de sonido impecable
2 ó 4 altavoces
Compatibilidad total garantizada para todos tus juegos
Salida óptica digital
Incluye software ACID DJ (editor musical)
VISITANOS EN EL SIMO STAND Nº 6030
www.guillemot.com
KM TIENDAS
Alcampo
Guillemot

- Compañía: **EDENSOFTWARE/ INFOGRAMES**
- Disponible: **PLAYSTATION**
- Género: **ARCADE**



En su momento, «V-Rally» significó un paso adelante en los juegos de carrera de rallies para PlayStation y logró situarse en la cumbre junto con un rival como el fabuloso «Colin McRae Rally». Ahora, «V-Rally 2» pretende asentarse como líder en el género de los rallies a pesar de que la competencia es muy dura.



Recomendado tarjeta de memoria • Acepta Dual Shock • Acepta volante • De uno a cuatro jugadores

TECNOLOGÍA:	78
ADICCIÓN:	83

El suave control del coche y la sensación de velocidad producen una conducción deportiva y difícil, pero muy grata. El comportamiento físico del coche, sin embargo, es imprevisible e incoherente en algunas ocasiones. La incorporación del potente Editor da a «V-Rally 2» una dimensión con muchas más posibilidades de juego.

puntuación total **83**



V-Rally 2
Vuelta al pasado

En principio, «V-Rally 2» parte con la ventaja de ser la segunda entrega de un exitoso lanzamiento, pero a esto hay que añadir que todos los datos que se han ido perfilando acerca de sus cualidades han quedado ahora patentes como realidad, en su mayor parte, y eso sí con algunos matices. «V-Rally 2» conserva un concepto de juego clásico contando en esta ocasión con dieciséis modelos reales de los coches participantes en el campeonato del mundo de rallyes en tres categorías. La ambientación ha sido realizada mediante la toma fotográfica y documentación de las setenta pistas pertenecientes a cada uno de los países anfitriones de alguna prueba del campeonato del mundo.

Dejando atrás cifras de coches y circuitos, las cualidades que saltan a la vista en «V-Rally 2» inmediatamente son un mayor rigor en el realismo de las carreras y por una representación visual y física más lograda. Aparte de esto, la base del programa es la misma, aunque algunos elementos no contemplados hasta ahora despertarán el interés de más de uno.

NO SÓLO SON CARRERAS

Los modos de juegos son en esencia los mismos que la primera parte de «V-Rally».

Antes de entrar en plena competición podemos ver las características de cada coche en una animación en tiempo real de cada uno. En cualquier momento podemos tomar el control de cualquiera de ellos para realizar una práctica. Los modos de competición son los clásicos.

En Arcade, avanzamos descubriendo nuevos circuitos de manera gradual y las carreras se suceden por medio de checkpoints, el modo Campeonato nos enfrentará a ocho oponentes y nos da mayores posibilidades de elección, por ejemplo en los circuitos y el de Contrarreloj que cuenta con interesante fantasma (ghost) de nuestro propio coche en la vuelta anterior. En definitiva bastante común, pero la excepción está de nuevo en el trofeo V-Rally, que dividido en 3 categorías de dificultad creciente, se disputa contra cuatro competidores. Curiosamente, los daños estructurales sufridos por el vehículo en el modo V-Rally sólo serán algo visual que de ninguna manera afectarán a las prestaciones del coche.

Otros factores como las opciones mecánicas de los coches, el número de vistas o las categorías tienen una representación completa y fidedigna. También hay que tener en cuenta el interés adicional de pilotar un coche oficial del campeonato como un Hyunday Coupe, un Peugeot 206 ó un Toyota Corola.


Las cámaras ofrecen tomas televisivas. Merece la pena comprobar la espectacularidad de las curvas a toda velocidad desde varios ángulos de cámara.

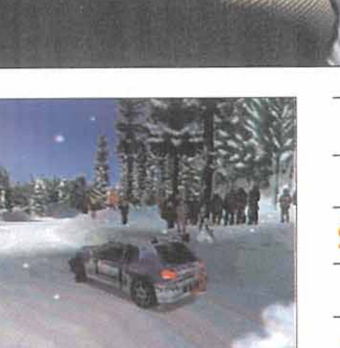

Aunque los coches son más resistentes que los reales, no tardarán en aparecer las abolladuras y roturas en la carrocería si la conducción no es cuidadosa.

Las colisiones provocan graves daños, no ya en la carrocería y estructura del motor, sino que pueden costar la vida del piloto



Un frenazo en un cambio de rasante o el borde de la cuneta puede originar un vuelco.

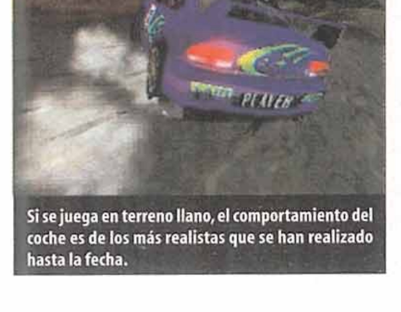




Es exquisito gráficamente en el diseño de los coches y la recreación de efectos meteorológicos.

La incorporación de nuevos elementos, sobre los que destaca el editor, hacen de «V-Rally 2» un título de gran peso específico

El nombre del piloto, es decir, de nuestro piloto, aparece en la matrícula del choche que elijamos.



Si se juega en terreno llano, el comportamiento del coche es de los más realistas que se han realizado hasta la fecha.



Los escenarios están dotados de todo lujo de detalles, peatones, túneles, y una ambientación según el país que contiene el circuito.

Los cirtuitos son cada vez más complejos. «V-Rally 2», los amplía con loopings, tramos alternativos, rampas, tramos cortados, etc.

CUIDADO CON EL BADÉN

El control de los coches ha sido mejorado sustancialmente con respecto a la primera versión, aunque, en menor medida, los vuelcos siguen estando exagerados. El problema radica en los modelos físico de los coches. El comportamiento en carrera es casi perfecto; difícil pero controlable, realista e intuitivo. A pesar de ello en ciertas situaciones, al cambiar el suelo de plano, da la sensación de que el coche entra en una especie de balanceo que va a más y que es difícil solucionar, con el vuelco como consecuencia casi inevitable. Obviamente, las diferentes características y prestaciones de cada coche condicionan la forma de conducirlo y su respuesta en carrera.

Para llegar a un mayor nivel de realismo es del todo recomendable la utilización de un volante de carreras con o sin Dual Shock ya que, esto último tiene menos relevancia, aunque sí es cierto que esta característica se ha contemplado con un resultado muy preciso.

Eden software ha hecho un esfuerzo en aprovechar las prestaciones de PlayStation que se revela sobre todo en la gran fluidez del juego, tanto en la velocidad del coche como en su comportamiento. A nivel gráfico el detalle alcanzado es similar al de juegos ya existentes quizá porque la máquina no puede con más, sobre todo en resolución.

Tanto coches como circuitos están detallados en cantidad y aunque no desaparece del todo el tan incómodo poping, sólo se aprecia mínimamente. Quizá por este y otros más detalles relacionados con limitar el esfuerzo de render de la máquina, a la hora de incluir el editor, no se permita en este realizar un diseño de principio a fin de los circuitos. Sí es cierto que todos los recorrido tienen un magnífico trazado, pero también algunos de los escenarios donde se encuentra resultan un poco monótonos visualmente. Afortunadamente, si tenemos esta sensación, qu;e mejor que contar con el editor para solucionarlo.

S.T.M.

4x4

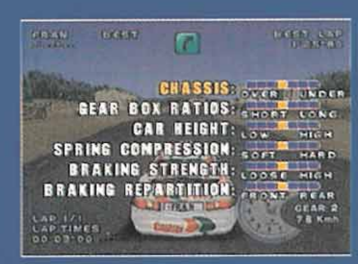




El display permite que podamos dividir la pantalla en cuatro para partidas multijugador. Aunque la resolución de cada ventana es menor, la máquina tiene que hacer un esfuerzo extra de cálculo 3D desde cada perspectiva, pero en «V-Rally 2» no se aprecia pérdida alguna de velocidad de acción. Como juego de carreras es uno de los que mejor contempla la opción multiusuario.

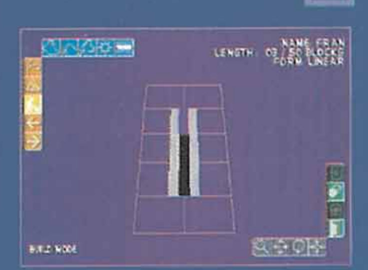


Sin apagar el motor...

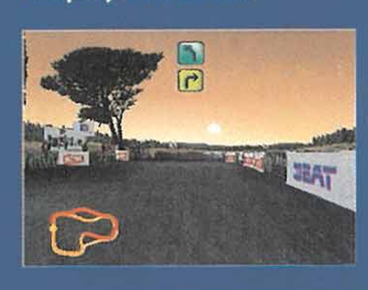


Una de las facetas donde «V-Rally 2» destaca es en la cantidad de opciones que permite en carrera. En cualquier momento durante una competición podemos acceder a un número de opciones dependiendo del modo de juego en que estemos que será en cualquier caso muy variado. Realizar: diversos ajustes de la pantalla y del sonido hasta configurar las características del vehículo o cambiar este por cualquier otro en carrera. Además es posible hacer un recorrido de cámara por cualquier ángulo.

A la carta

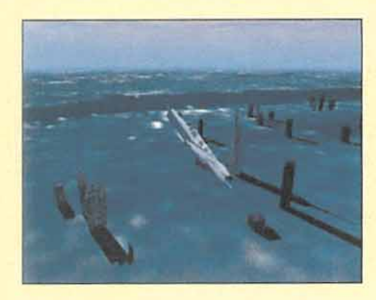


El editor nos da la posibilidad de crear todo tipo de recorridos determinando parámetros como el país en el que va estar ambientado, la meteorología o el nivel de dificultad, entre otros. El proceso es en parte automático, de hecho más que un editor se trata de un generador de circuitos que luego podemos editar. La forma de cada uno se genera aleatoriamente, y posteriormente podemos definir cada parámetro y salvarlo en una tarjeta de memoria para utilizarlo más adelante. El editor también dispone de la posibilidad de poner Loopins, rampas y otros efectos.



- Compañía: **TERMINAL REALITY/ TAKE 2**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **SIMULADOR AÉREO**





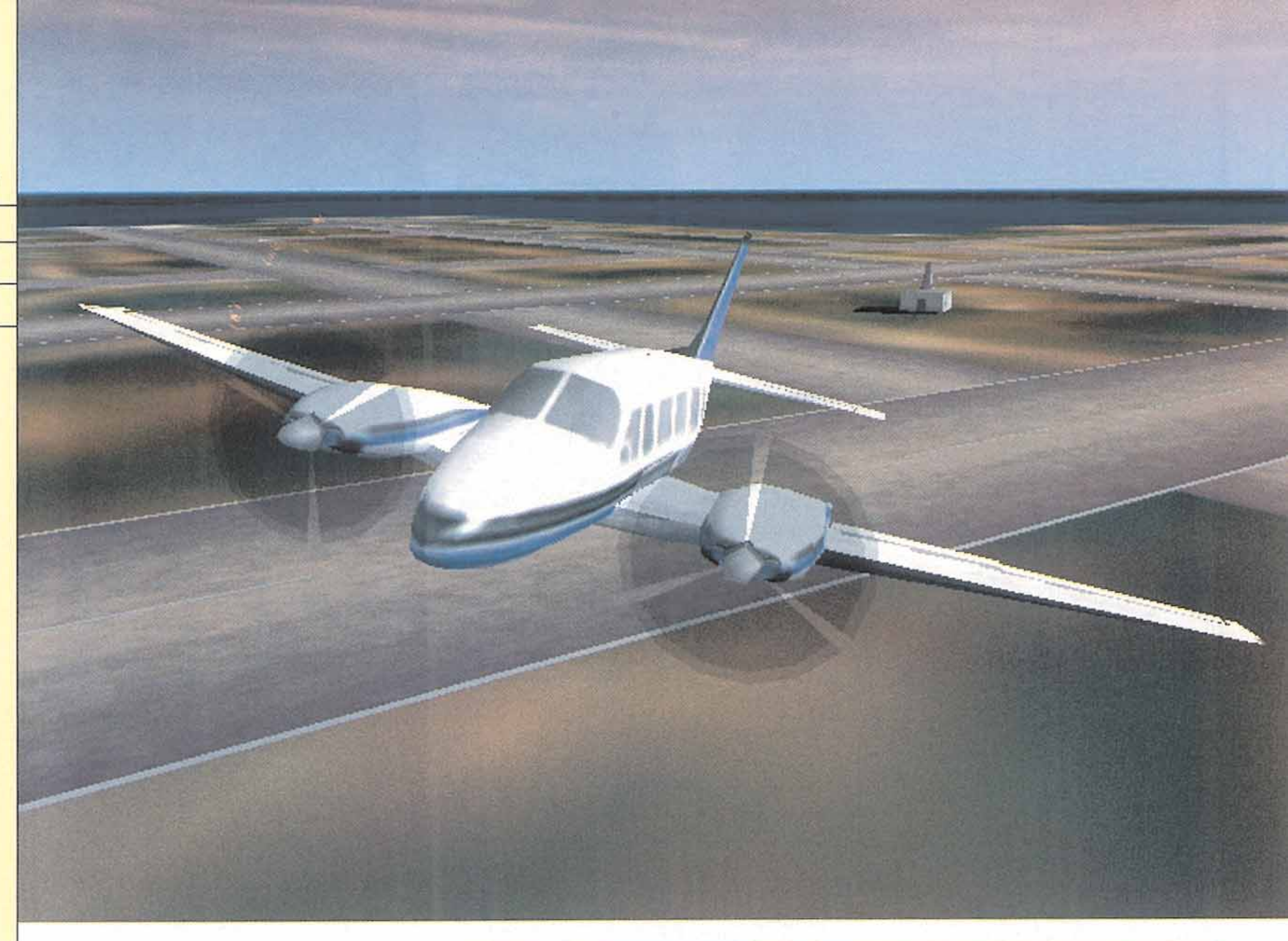
El programa que nos ocupa no tiene nada de tiros, misiles ni maniobras evasivas, sino que es uno de los más esperados videojuegos de simulación aérea comercial del año. Nos estamos refiriendo a «Fly!», de Terminal Velocity, y a nuestro juicio, un digno competidor del «Flight Simulator» de Microsoft.

Procesador: Pentium 200 MMX • Disco Duro: 400 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: Sí • Multijugador: Sí (TPC/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	85
ADICCIÓN:	80

Buen simulador de vuelo civil, muy realista en su modo de vuelo y la aviónica. Gran extensión de terreno, pero sólo cinco áreas están representadas con detalle, el resto es una mera alfombra sin detallar. Fantástico entrenador para los que estén sacándose el título de piloto.

puntuación total **84**



Fly!

Paseo matutino

«Fly!» es un ambicioso y comprensivo simulador de vuelo civil. El juego simula cinco pequeños aviones: Malibu Mirage, Piper Navajo Chieftan, Beenchcraft Kingair B200, Raytheon Hawker 800XP y Cessna 172R. Estos cinco aviones cubren un rango aceptable de dificultades desde el punto de vista de los motores, ya que tenemos desde modestos motores de hélice, hasta jets pequeños de negocios.

Lo primero que destacamos es la calidad de la reproducción de cada avión. Gráficamente son perfectos, y además totalmente dinámicos, ya que todos sus planos alares se mueven en el correcto ángulo y disposición. Además, no sólo gráficamente los aviones merecen un diez, sino que la aviónica está perfectamente reflejada. En nuestras manos está el control de la mezcla de carburante, la ignición de motores, la carga de los depósitos de combustible, el control de los sistemas eléctricos, etc. Esto significa que volar será un auténtico placer, pero que no siempre tendremos tiempo para ir a tomar un café, abandonando nuestro PC, ya que el control y la vigilancia deben ser constantes. Además, y para mayor disfrute, el cockpit es enteramente accionable con el ratón, con lo cual, y tras un pequeño aprendizaje inicial, podremos prescindir del teclado para poder volar, y sólo con los joysticks y el ratón podremos controlar el avión. Además, teniendo en cuenta que no hay tiros, siempre se disponen de unos



Los cuadros de instrumentos son un réplica fiel de los aviones que representa «Fly!», y además son totalmente interactivos por medio del ratón, lo que le da un aspecto aún más realista.



Sólo cinco de las ciudades, de las 9 000 que incluye «Fly!», están detalladas a la perfección, con todos los edificios y sus principales estructuras.



Deberá tenerse un elevado conocimiento sobre cómo volar uno de estos pájaros si se elige el modo de simulación real.

Si calibramos el sim en el modo más realista, podremos disfrutar de unos modelos de vuelo muy ajustados a los aviones reales



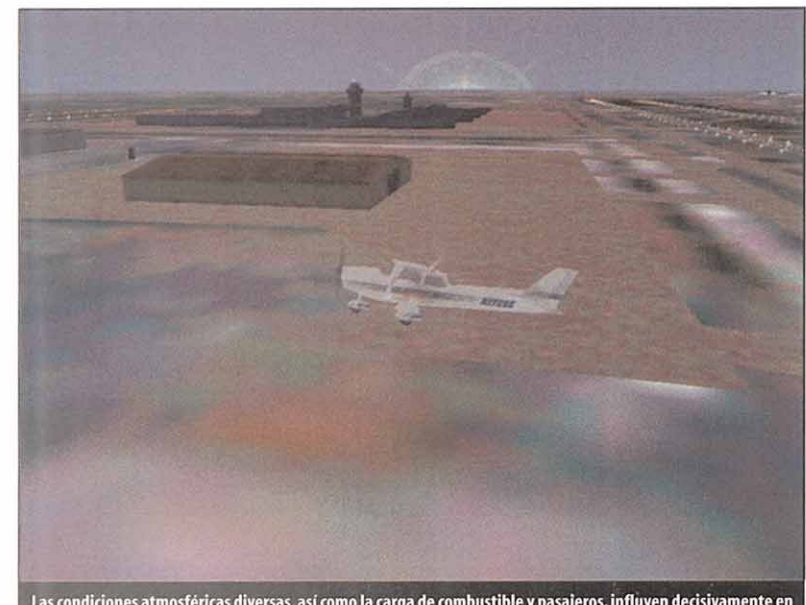
El editor es uno de los mejores con que nos hemos encontrado dentro de la simulación comercial.


Como se ve, las ciudades que no están detalladas se reducen a una textura que simula la panorámica que ofrecen desde el aire.


Podremos sobrevolar a baja altura las ciudades para poder echar un vistazo a los edificios y estructuras que la forman.



El planificado de las rutas es uno de los puntos fuertes de «Fly!», ya que los escenarios son tremendamente realistas


Las condiciones atmosféricas diversas, así como la carga de combustible y pasajeros, influyen decisivamente en el manejo de los distintos aparatos que nos permite pilotar «Fly!».


En «Fly!» podremos elegir entre diseñar nuestro propio plan de vuelo, o poder elegir entre los muchos y diferentes escenarios que nos propone.


La diversidad de cámaras que podemos manejar hace que volar no sea sólo saber de navegación aérea, si no también saber disfrutar del paisaje.

segundos de más para poder quitar la vista del cielo y atender a los paneles de mandos.

MODELO DE VUELO AJUSTADO

Por supuesto, el modo de vuelo de los cinco aviones está bastante ajustado a cada uno. La verdad es que son aviones que en algunos casos su comportamiento es totalmente diferente, con lo cual es necesario un modelado de aviónica distinto. Si calibramos el sim en el modo más realista, podremos disfrutar de unos modelos de vuelo muy ajustados a los aviones reales. Cada uno responde como lo hace su homólogo en la realidad, con unas bases físicas y unas tablas de respuestas perfectas. Además, los aviones se ven afectados por el viento dependiendo de dónde sople, o de la carga que llevemos y dependiendo de dónde la llevemos en el avión –por ejemplo, si tenemos que desplazar el combustible de una ala a la otra por una pérdida, el avión balanceará sus respuestas hacia ese lado sobrecargado–, y por lo tanto la carga de Gs en cada momento dependerá haciendo que las velocidades mínimas de sustentación nunca sean números establecidos. Es decir, esto es lo que se llama volar de verdad. Por supuesto, poder volar en el modo realista exige unos conocimientos base de pilotaje que sin ellos hacen totalmente inútil el intento. Así pues, los más novatos deberán de calibrar el simulador para valores más flexibles y poder ir aprendiendo poco a poco.

Pero «Fly!» no sólo es control del avión, también permite actuar de piloto desde el punto de vista de la planificación de rutas. Está claro que pilotar no sólo es subirse al avión y hacerlo volar –de hecho, mantener un avión en el aire no es extremadamente difícil–, sino elegir por dónde hay que hacerlo volar, establecer rutas que nos permitan sortear tormentas o espacios aéreos de trafico denso o prohibido.

La planificación de las rutas es uno de los puntos fuertes de «Fly!», ya que los escenarios son tremendamente realistas –obtenidos por fotografía aérea– y ajustados a la actualidad con respecto al trafico aéreo.

AEROPUERTOS PARA DAR Y TOMAR

Ahora bien, el esfuerzo más masivo realizado por los chicos de Terminal Reality es la representación de más de 9 000 aeropuertos del mundo... ¡Sí, sí, más de 9 000!, no es broma... Evidentemente, muchos de ellos no han sido simulados con todo lujo de detalles. En ocasiones ➤

Simuladores de aviación civil y comercial: ¡sin misiles!



Como todos los simuladores de aviones comerciales y civiles, el objetivo no son los tiros, sino el disfrute de volar. Para conseguir que un sim de aviación civil sea realmente entretenido, es necesario que se controlen al menos tres clarísimos conceptos. UNO: Al no haber las descargas de adrenalina que proporciona el combate, los escenarios han de ser perfectos, y lo más detallados posible, ya que el placer de volar en estos avioncitos es disfrutar del paisaje, y de las vistas.

DOS: Muy importante, como es lógico, es el realismo de vuelo, ya que el único objetivo de estos sims es volar por el puro lujo de volar. Hacer navegación, despegar, aterrizar, trazar rutas, tomar contacto con la torre de control, controlar el avión bajo condiciones atmosféricas complejas, etc.

TRES: Estos sims son auténticas escuelas de pilotos. Muchos aprendices de la vida real entrenan en estos simuladores durante horas y horas para poder tener soltura después en los aviones de verdad. Esto exige que el sim sea totalmente calibrable, desde valores simples –para los más novatos– hasta los valores más realistas –para los más expertos–.

Pues bien, estos tres grandes conceptos que hemos comentado resulta que «Fly!» los cumple a la perfección, sin lugar a dudas, con lo cual está claro que puede ser un digno competidor de «Flight Simulator» (a la espera de «FS 2000», que parece va a ser la bomba).



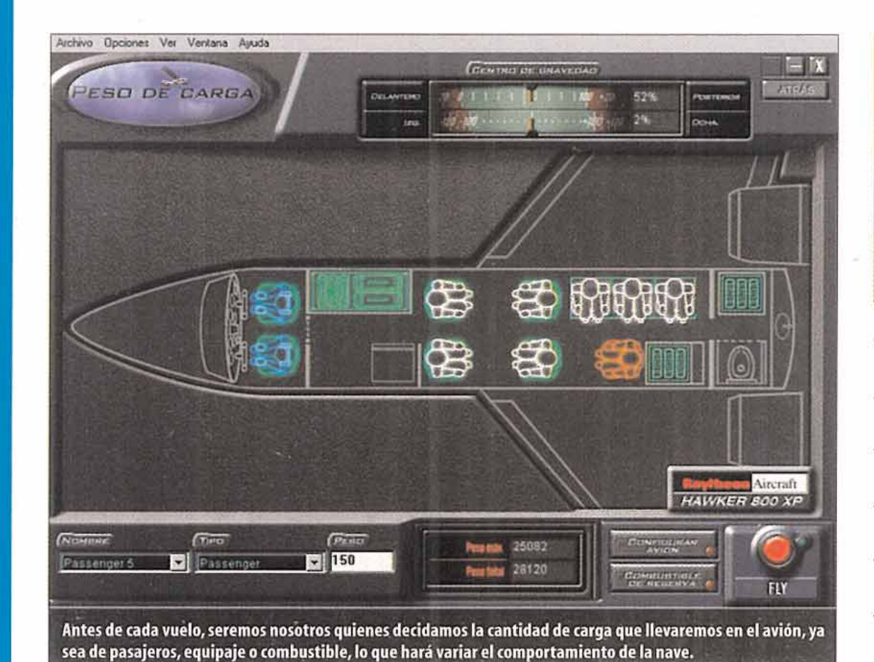


Las comunicaciones básicas para mantenerse en el aire

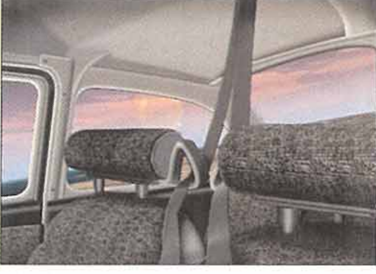
Una vez en vuelo, «Fly!» mantiene altos niveles de realismo, ya que la simulación de las comunicaciones por radio y la del GPS (Global Positioning System) son excelentes. Durante el despegue y el vuelo, las torres de control están constantemente en contacto con nosotros dando información sobre el clima, densidad de aviones en el área, tráfico en el aeropuerto, velocidad y orientación del viento... Toda esta información es verídica y habrá que tomarla en cuenta, ya que no hay otra manera de descubrir estos datos a no ser que sea demasiado tarde –no pudiendo esquivar un Jumbo 747 que ignoramos anteriormente... ¡por ejemplo!–. Esto hace obligado un aprendizaje perfecto de todos los mapas que vayamos a usar y de cómo se usan. Hay que saber leer los mapas en coordenadas y saber interpretar la brújula y el GPS de abordo para poder situar cada evento anunciado y así estar alerta.

El único inconveniente que hemos encontrado en «Fly!» con respecto a este punto es que las comunicaciones no son duales, es decir, no hay la posibilidad de entrar en contacto con la torre salvo en contadas ocasiones y con frases ya hechas disponibles en un menú de comunicaciones. Sobre todo, el flujo de información es desde la torre hacia nosotros. Casi todos los sims actuales adolecen del mismo problema, pero es comprensible pensar que es difícil establecer un simulador de comunicación, ya que dichas comunicaciones son variadísimas. Por lo tanto, los sims tienden a reducir las posibilidades de entrar en contacto con la torre a lo mínimo imprescindible. Además, en los simuladores de aviación civil o comercial, al no haber grupos de vuelo, ni wingman, ni objetivos, las comunicaciones se reducen a los que nos da la torre de control –no podemos decirle al wingman que nos cubra... ¡no tenemos!–.

Una de la mejores experiencias con «Fly!» son las aproximaciones para aterrizar. La torre nos irá dando valores, tiempos, alturas y ángulos para poder entrar en las mejores condiciones, pero evidentemente también lo hará con otros aviones en vuelo que han solicitado aterrizar. Con lo cual, lo primero es que tendremos que estar muy atentos a nuestro nombre en clave para no confundir las órdenes de otros aviones con el nuestro, y sobre todo, trazar todas las maniobras perfectamente, puesto que el riesgo de colisión es bastante alto. Realmente esta situación está tan bien lograda que nos sumerge de lleno en el mundillo del pilotaje.



Antes de cada vuelo, seremos nosotros quienes decidamos la cantidad de carga que llevaremos en el avión, ya sea de pasajeros, equipaje o combustible, lo que hará variar el comportamiento de la nave.



«Fly!» incorpora un extenso y potente sistema de vistas externas que hacen que podamos disfrutar del vuelo y del paisaje




Podremos elegir entre cinco tipos de aviones, para a continuación configurarlos.


El tema de las comunicaciones con la torre de control se ha llevado al realismo extremo, debiendo atenernos de manera correcta a lo que nos indiquen, aunque todavía está lejos de ser interactivo totalmente.

no son más que una pista de despegue y aterrizaje, unas cuantas casas y algo de terreno alrededor. De hecho, sólo cinco áreas urbanas de los EE.UU. se han representado con abrumador detalle. Estas cinco zonas están detalladas al máximo, mientras que el resto de los terrenos y escenarios son bastante espartanos. Esto es una pena, ya que como decíamos uno de los puntos importantes de los sims de aviación civil es disfrutar del paisaje. Aunque es comprensible, ya que el derroche de memoria que supondría tener todo el terreno detallado haría que en lugar de tres CD, tuviésemos treinta, y está claro que no es plan...

Ahora bien, los cinco escenarios superdetallados compensan el resto. Obtenidos a partir de imágenes de satélite, cada edificio está perfectamente representado no sólo gráficamente sino en altura y posición. Con lo cual volar entre Nueva York se puede convertir en un auténtico paseo sin salir de casa.

Evidentemente, y para poder disfrutar de estos cinco escenarios, «Fly!» incorpora un extenso y potente sistema de vistas externas

Los competidores deben tener cuidado con «Fly!», pues viene dispuesto a ser el rey del disco duro

que hacen que podamos disfrutar del vuelo y del paisaje, ya que no sólo los ángulos y cámaras son múltiples y variados, sino que la calidad gráfica del simulador es soberbia. «Fly!» aprovecha todas las nuevas tecnologías gráficas de aceleración 3D, texturas, mapeados, digitalizaciones..., para hacernos disfrutar de unos cielos inmensos, de unas nubes perfectas que recrean perfectamente las profundidad y sensación de estar volando. Un terreno detallado, un mar donde se distinguen las olas, y sobre todo unos efectos de luz abrumadores.

El problema es que, con tanto terreno que representar y tanto poder gráfico, necesita de una máquina muy potente para rodarlo al tope de sus posibilidades. Nuestro PII a 350 MHz acusó en ciertos momentos unas fuertes caídas en el refresco de pantalla, a pesar las tarjetas gráficas y de aceleración. Es la historia de nunca acabar, nunca tendremos el PC acertado para los juegos que van saliendo nuevos, ya que los creadores de software siempre van por delante a la hora de las exigencias técnicas.

«Fly!» es un soberbio simulador de aviación civil, que reproduce con todo éxito como pilotar un avión. El realismo y la profundidad del juego es garantía de muchas horas de diversión. Además, su excelente sistema de calibrado de niveles de dificultad hace que «Fly!» sea indicado para todos los públicos, aunque a nuestro juicio exige un mínimo de conocimientos previos.

«Fly!» es uno de los más impresionantes simuladores que hemos visto sobre aviación civil, y pone en serios aprietos a «Flight Simulator».

G. "SHARKY" C.

Compañía: **RED LEMON STUDIOS/ EIDOS**
Disponible: **PC CD**
Género: **ESTRATEGIA**



Érase una vez hace muchos años unos clanes escoceses que estaban muy, pero que muy oprimidos por unos ingleses muy, muy malos que querían echarles de sus tierras y gobernar en ellas. Hete aquí que los escoceses se unen para luchar contra los ingleses y al mismo tiempo entre ellos por disputas sin importancia, produciéndose grandes batallas y otros acontecimientos dignos de mención. Y así hasta nuestros días, cuando un grupo de programadores escoceses –Red Lemon Studios– decide recordar con un videojuego las grandes hazañas de sus antepasados.

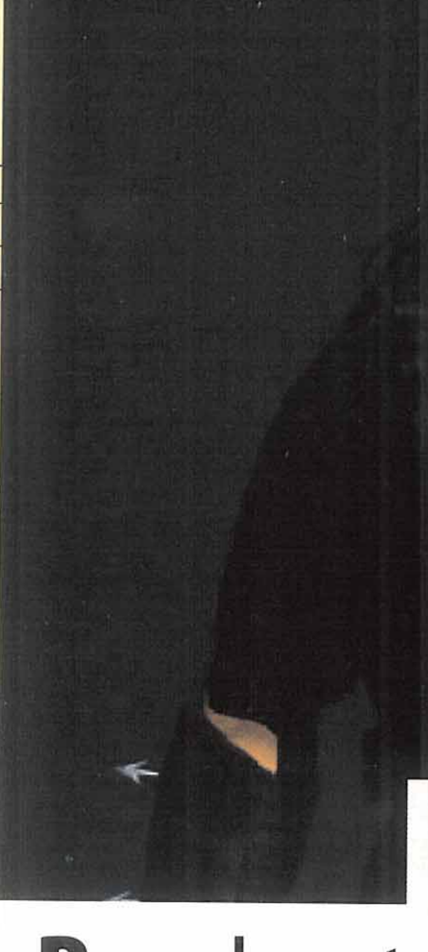
Procesador: Pentium 233 MHz • Disco Duro: 200 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (Módem, TCP/IP, IPX, Internet por Mplayer)

TECNOLOGÍA:	77
ADICCIÓN:	76

Consigue su objetivo de plasmar el ambiente y la realidad de la película «Braveheart». Las batallas 3D son espectaculares, pero repetitivas, tendiendo a aburrir al jugador. Al no tener final definido, es un juego muy largo, pero minado por los fallos.

puntuación

total **75**



Braveheart

Prematuro



Las concentraciones de tropas por ambos bandos son inmensas, lo que provoca que en ocasiones la acción llegue a ralentizarse.



En el diseño de los escenarios predominan las llanuras, con pocos elementos estratégicos fijos, o bien muy dispersos.



Los asedios de los castillos son los combates más divertidos, pero también los más complicados de llevar a cabo.

La gestión de recursos y la simulación productiva y comercial se complementan perfectamente, sirviendo todas ellas a la causa militar

«Braveheart» es uno de esos juegos que atrae más que nada por la historia que trae a cuestas. Es una superproducción orquestada por el gigante EIDOS y realizada por los escoceses de Red Lemon Studios. En un principio se iba a llamar «Tartan Army», pero luego tras unos cuantos millones por medio, se le cambió el nombre a este otro más conocido, con la posibilidad de ilustrarlo con fotos de Mel Gibson por todas partes, y con el beneplácito de la Paramount y la Fox.

En «Braveheart» adoptamos el papel de un clan escocés del siglo XIII. Es un juego de estrategia por un lado, que se juega por turnos y que nos permite controlar todos y cada uno de los aspectos del clan –planificación de ciudades, asignación del trabajo, comercio, diplomacia, etc.–. Y por el otro es un juego de combate táctico en tiempo real, con su escenario en 3D, sus personajes poligonales y sus combates cruentos por doquier. Si hay alguien que no se acabe de situar, la mejor comparación sería con el clásico «Lords of the Realm», pero más avanzado, al menos técnicamente.

UN ESCOCÉS DE PURA CEPA

Desde un primer momento, el juego presume de ambientación, como debe de ser, con sus vídeos genuinos, sus pantallas al gusto de la época y su música también del mismo periodo histórico. Para aprender a jugar, lo mejor es meterse en harina, a pesar de que el tutorial nos proponga su seguimiento, pero sus carencias didácticas desaconsejan su seguimiento.

Las dos opciones de juego, al margen del multijugador, son el combate rápido o la campaña. La campaña es continua, no está estructurada en misiones ni tampoco tiene un final definido sino varios genéricos, que son derrotar a los ingleses o convertirse en rey de todos los clanes, que son 16 para más señas.

La parte estratégica del juego se desarrolla en pantallas estáticas con un mapa de Escocia como base que utilizaremos para mover ejércitos de un territorio a otro, o para establecer caravanas comerciales entre los distintos territorios. En esta parte estratégica construiremos nuestros ejércitos y gestionaremos nuestra ciudad, marcando las actividades de nuestros ciudadanos, decidiendo la producción e investigando en nuevas armas. Todas nuestras actividades van encaminadas a apoyar la conquista de nuevas tierras obteniendo dinero mediante el comercio para formar nuestros ejércitos. Desde aquí también controlamos la diplomacia –envío de mensajes, espionaje, exploración–, pero siempre con una mentalidad guerrera.

El interfaz utilizado en esta parte del juego es sólido, pero bastante poco intuitivo, a pesar de la buena intención que pone el juego. No hay muchas pantallas, pero sí muchos iconos y hay acciones que requieren demasiadas





Las condiciones meteorológicas se restringen a variaciones en la luminosidad del día o la hora.



La caballería es un enemigo muy temido para los soldados a pie, a los que pueden causar muchas bajas.



Cuando los soldados se acercan al máximo se puede apreciar el gran nivel de detalle conseguido.



En el combate no existe, prácticamente, táctica, pues se forman continuamente aglomeraciones de guerreros luchando entre sí.

La mezcla del desarrollo en tiempo real con una base estratégica por turnos consigue un resultado ameno y variado en «Braveheart»

El líder está presente en el campo de batalla, lucha como los demás, y su pérdida puede acarrear la del grupo que comanda.

pulsaciones de ratón: poco cómodo. Aunque no hay muchas cuestiones de las que estar pendiente, lo mejor es poner en modo automático el comercio y la producción, lo que constituye una opción interesante.

El ordenador juega en todo momento un papel muy agresivo, llevando la mayoría de las veces la iniciativa y conduciéndonos de forma constante al enfrentamiento. Momento en el que entra en juego el mapa 3D.

¡AL ATAQUE!

Los combates son la parte de combate táctico en tiempo real del juego. Curiosamente, siempre los iniciamos en la misma formación, y sin ver ni rastro del enemigo. En todos ellos, lo mejor es esperar –a no ser que estemos atacando un castillo– a que el enemigo venga a nosotros, porque así nos va a ahorrar el ir a buscarle. Y nos va a dar lo mismo tomar la iniciativa que no, porque el combate siempre se va a desarrollar igual: como una enorme melé de hombres luchando denodadamente unos contra otros. La victoria se decanta hacia el ejército con las mejores armas, con mayor índice de veteranía y con los mejores líderes: esa es toda la táctica que podremos aplicar.

Los combates suelen ser largos y un tanto cansados, y cómo no, son muy diferentes entre sí, pues el jugador al final acaba un tanto aburrido de tanta monotonía violenta y sangrante. El entorno no contribuye a variar tácticamente los combates, puesto que los árboles, construcciones o similares son muy contados, y son las verdes llanuras escocesas lo que predomina. Afortunadamente, existe una opción de resolución automática del combate, que no obstante no debemos utilizar a no ser que vayamos perdiendo o ganando por mucho, porque significa la derrota en la mayoría de los casos más o menos igualados.

La realización gráfica de los combates es buena, con los hombres representados poligonalmente con un buen nivel de detalle, y con decorados realistas aunque espartanos. El control del entorno 3D es mediante varias vistas, que nos permitirán manejar, no sin apuros, a nuestros hombres, o ver la acción en primera persona desde alguno de ellos, pero solo ver, sin controlar al soldado individualmente. Sin embargo, el juego táctico 3D es bastante divertido y agradable a la vista en lo que a realismo se refiere.

Y PARA TERMINAR...

«Braveheart» es un juego largo, o por lo menos está pensado como un juego largo, porque los "bugs" cortan con frecuencia la acción. Es un juego bien realizado de forma global, pero con defectos de realización que ensombrecen lo que podía haber sido una obra maestra. Requiere una máquina elevada (mayor de un Pentium a 300 MHz), ocupa mucho disco duro (más de 500 MB) y requiere tarjeta aceleradora para que la cosa sea medianamente decente, y aún así gráficamente patina alguna que otra vez.

Estratégicamente hablando es un juego muy amplio y profundo, con una buena simulación de los procesos y un planteamiento acertado. Tácticamente, los combates 3D no tienen táctica, pero son lo suficientemente amenos y espectaculares para divertir, al menos los primeros. Después se hace pesado. La IA es demoledora, lo que eleva la dificultad pero sin hacerlo impracticable.

En global, un buen juego de estrategia al que le faltan algunos meses de madurez en su desarrollo para haberle poder hincado mejor el diente.

C.S.G.

Mucho que tapar



El principal defecto que tiene «Braveheart», reconocido hasta por la gente de EIDOS, son los muchos "bugs" o errores presentes en el juego. Estos errores provocan que se cuelgue o salga a Windows de forma inesperada, amén de distintos funcionamientos erróneos del programa. Por fortuna, en EIDOS han sabido reaccionar a tiempo y ya han publicado un parche para el juego que nos podemos descargar de http://www.eidosinteractive.com. Con este parche se solucionan algunos de los problemas –los más graves–, pero aún sigue quedando algún que otro defecto.

Es una buena solución, pero no la mejor. Los inconvenientes se habrían evitado de haber publicado el juego en condiciones desde un primer momento, aunque eso hubiera supuesto un retraso mayor a la fecha de lanzamiento. Pero, ya se sabe que las fechas mandan, y que tampoco era cuestión de dejar escapar más el gancho comercial de la licencia de la película. ¿O no?

Cuestión de liderazgo



Últimamente, en muchos juegos de estrategia se está imponiendo el uso de la figura del líder como factor estratégico determinante. Fiel a este principio, los líderes son la pieza clave de «Braveheart». Los ejércitos pueden desplazarse, fortificarse y montar guardia por sí solos, pero sin un líder no pueden participar en combate. Y además, las cualidades de dicho líder condicionan de gran manera el resultado del mismo, más casi las propias cualidades del ejército. Lo deseable siempre es tener un líder bueno guiando a tropas fanáticas, pero en su defecto, buscaremos siempre un líder en condiciones.

La figura del líder se perfila muy claramente desde el principio del juego, siendo una de nuestras elecciones, aunque posteriormente existe la posibilidad de conseguir algún líder más, aunque sea de una forma misteriosa, como muchos aspectos de «Braveheart», que suceden "porque sí".

Braveheart

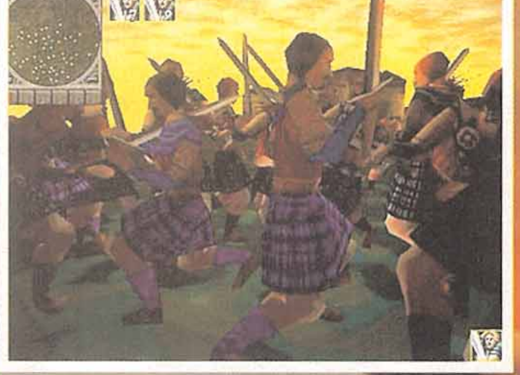
Campaña triunfal en Escocia

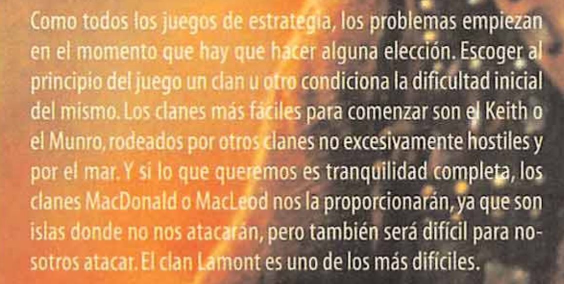
El último juego de Red Lemon tiene un modo campaña. Pero sin embargo, no está estructurado en misiones, por lo que no podemos proporcionaros los pasos para que avancéis en el juego, pero sí unos cuantos consejos para que vuestras andanzas por tierras escocesas sean exitosas.











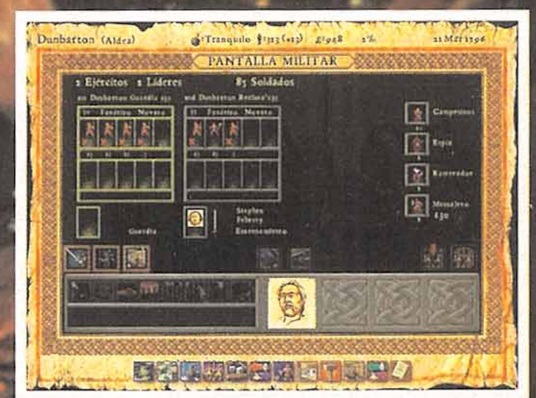
Como todos los juegos de estrategia, los problemas empiezan en el momento que hay que hacer alguna elección. Escoger al principio del juego un clan u otro condiciona la dificultad inicial del mismo. Los clanes más fáciles para comenzar son el Keith o el Munro, rodeados por otros clanes no excesivamente hostiles y por el mar. Y si lo que queremos es tranquilidad completa, los clanes MacDonald o MacLeod nos la proporcionarán, ya que son islas donde no nos atacarán, pero también será difícil para nosotros atacar. El clan Lamont es uno de los más difíciles.



EN LAS CIUDADES

Nuestra principal preocupación ha de ser la de la asignación de trabajos a nuestros ciudadanos. Consideramos que desactivamos tanto la producción como el comercio automáticos. Al principio del juego, lo más óptimo es mantener uno o dos ejércitos como mucho, armados con lanzas o porras, y poner a todos los habitantes a producir comida, lo que sentará correctamente las bases de nuestro pueblo. Los ejércitos estarán siempre entrenándose para conseguir estatus de veteranos.

Cuando la comida comience a disponerse en cantidades suficientes, podremos poner a algunos ciudadanos a construir edificios en la ciudad, una prisión, y armas nuevas. Las lanzas largas y los arcos son armas más potentes que las lanzas simples. Las carencias de dinero las podemos suplir ordenando a los joyeros que hagan anillos que posteriormente podremos vender. El comercio es algo que tampoco podemos descuidar en el momento que tengamos un buen nivel de producción, creando rutas

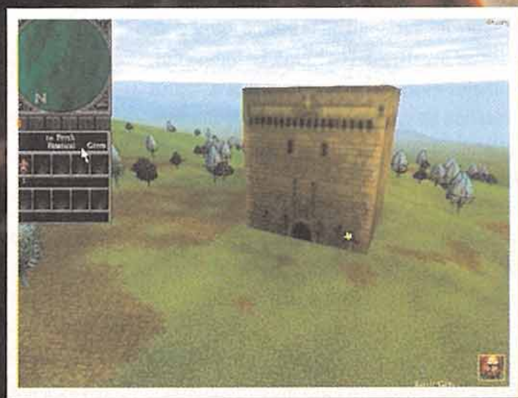








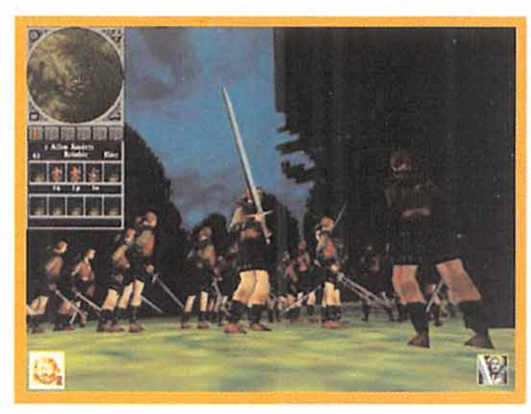












comerciales con los territorios vecinos. En el momento en que nuestra casa esté bien asentada es cuando habrá que conocer lo que nos rodea, enviando exploradores en primer lugar para ver lo que hay en un territorio determinado, y espías para obtener información más precisa o presionar al enemigo. En todo este periodo de tiempo no debemos quitar ojo a las aproximaciones de nuestros vecinos, aunque es muy raro que en los primeros compases del juego suframos ataques.

Antes de afrontar una batalla de ataque, intentaremos que nuestras tropas sean veteranas y procuraremos igualmente que estén lo mejor equipadas posible. Igualmente es bueno incorporar tropas novatas al ataque para que cojan experiencia, y por si necesitamos carne de cañón. Además, si queremos que la resolución de la batalla se ajuste a nuestros intereses, la deberemos hacer por nosotros mismos, sin dejar que el ordenador resuelva el combate de manera automática. Seleccionaremos el mejor héroe que tengamos para dirigir nuestras tropas, y pasaremos al entorno 3D.

EN EL CAMPO DE BATALLA

La diferencia la marcan la calidad de los ejércitos y el nivel de experiencia que pueda aportar un líder. El armamento es muy importante: equiparemos a nuestros hombres con las mejores armaduras y escudos que podamos. Luego, repartiremos el ataque en distintas líneas: los lanceros delante, los arqueros detrás y los portadores de hachas en la línea intermedia. Si tenemos caballería, comprobaremos lo versátil y potente que es esta unidad, aunque también muy difícil y cara de conseguir y de mantener. Las lanzas constituirán el bloque del ejército.

Aunque la mayoría de los ataques se resuelvan por melé, intentaremos poner en práctica unas tácticas simples. En principio, rodear siempre al enemigo, planteando ataques por los flancos con las unidades más rápidas; parados estaremos perdidos. Agruparemos las unidades del mismo tipo mientras podamos, y mantendremos las formaciones, puesto que en cuanto los hombres tomen contacto, se desencadenará el caos. Defenderemos a los líderes, protegiéndolos con grupos de hombres; si lanzamos ataques inconscientes, al ser el líder una unidad de más nivel, tomará contacto con el enemigo antes que nadie, lo que provocará que le masacren al instante, al no contar con protección.

Nuestro objetivo principal del ejército enemigo han de ser los mejores soldados, aquellos con armas de largo alcance, y son aquellos a los que atacaremos primero. Sobre todo, nuestro punto de mira debe concentrarse en el líder enemigo.

Los asedios de los castillos requieren paciencia y máquinas de guerra tales como catapultas para vencerlos. Una vez más, el ataque frontal no tiene sentido, y rodear la ciudad dará resultados mejores, lanzando ataques por distintos frentes. Los soldados con hachas bien protegidos suelen hacer gran cantidad de daño a las unidades defensoras. Una vez tomada la ciudad, procederemos al pillaje de sus almacenes, procurándonos de todo lo que nos pueda servir de utilidad.



DESPUÉS DE LA BATALLA

A medida que el juego va avanzando también se hace más complicado de gestionar, con más factores que tener en cuenta y más problemas a los que hacer frente.

En las ciudades tendremos la necesidad de subir los impuestos, pero no hasta límites abusivos que rebelarían a la población, más teniendo en cuenta que están al 0% por defecto.

Otro peligro que acosa a los habitantes de nuestras ciudades son las plagas, y la forma de evitarlas no es otra que mantener a nuestros ciudadanos bien vestidos y alimentados, amén de no comerciar con ciudades en las que haya plagas, para no traerlas con nuestras caravanas. Uno de los inconvenientes del comercio.

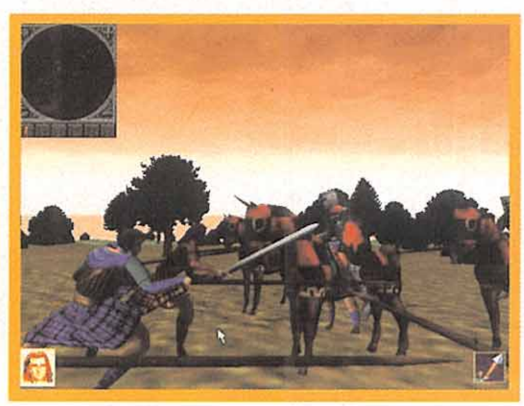
La diplomacia es un arma poderosa, a pesar de que ciertos líderes sean obstinados y sólo piensen en la confrontación. La verdad es que las ofertas diplomáticas no suelen tener mucho éxito, a no ser que sean para declarar la guerra. Muchas veces, recibiremos contraprestaciones a cambio de una oferta agresiva; por ello, no hay que dejar de intentarlo. La captura de prisioneros es otra vertiente diplomática que nos puede reportar buenos beneficios económicos con el único requisito de disponer de una cárcel donde tenerlos encerrados.

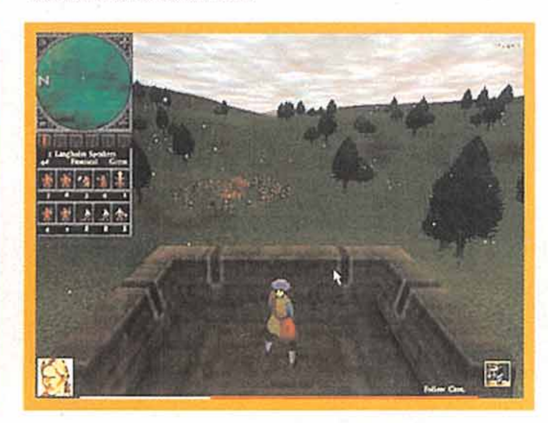
La economía se rige por un sistema de oferta y demanda, por lo que si conseguimos equilibrar ambos aspectos, no tendremos prácticamente problemas. La acertada gestión de los recursos y la producción es la clave para tener una economía saneada. Tener ciudadanos ociosos es un lujo que no nos podemos permitir, pues siempre hay comida que producir o recursos que extraer o transformar.

El modelo de simulación seguido en las tropas y en los ciudadanos tiene en cuenta aspectos como la moral o la influencia del líder para determinar el comportamiento. Las tropas deben estar bien mantenidas y haciendo el trabajo que les agrada –luchar, sobre todo– pues de lo contrario se enfadarán o desertarán. La inspiración del líder es el otro aspecto que mantiene cohexionado el ejército.

Son tan sólo unos pequeños apuntes, pero nos servirán para dar nuestros primeros pasos para hacernos con el control de toda Escocia, y para echar a los ingleses de vuelta a sus tierras. De donde nunca debieron salir.







Compañía: **CRYO INTERACTIVE**
Disponible: **PC CD**
Género: **ESTRATEGIA**



Con su última ofensiva de juegos estratégicos, Cryo ha seguido una trayectoria con ciertos altibajos, donde resaltaban juegos más o menos interesantes –«Scotland Yard» o «Saga»– sobre otros flojos –«Deo Gratias», «Riverworld»–. Sobre todos ellos podemos colocar a «Crónicas de la Luna Negra» como el producto más equilibrado y sobresaliente, aunque teniendo siempre en cuenta las diferencias temáticas entre cada ellos.



Procesador: Pentium 200 MMX • Disco Duro: 350 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: Sí (LAN, Internet)

TECNOLOGÍA:	82
ADICCIÓN:	85

Gracias a sus múltiples posibilidades de juego, la vida práctica del mismo es muy elevada. Es casi increíble que un juego de estrategia en tiempo real no tenga opción multijugador. El manejo puntual de ciertas unidades cuando están dentro de un grupo es casi imposible.

puntuación total **83**



Crónicas De La Luna Negra

Imprevisible

Con la estrategia fantástica en tiempo real como bandera, «Crónicas de la Luna Negra» se desmarca de títulos similares aunque sin llegar a ser un juego demasiado original. Sin embargo, engloba ciertos aspectos que le hacen muy atractivo, como son sus variadas posibilidades de juego, la agradable historia en la que se basan sus campañas, y sus toques de aventura. Todo esto se mezcla en una coctelera y se sirve con un interfaz simple, y a veces algo desesperante, para crear un juego en el que los estrategas deberían poner un interés especial, aunque sin llegar a alcanzar la categoría de estrella.

En el juego encarnamos a Wismerhill, un guerrero que de la nada y contando tan sólo con su esfuerzo puede llegar a emperador del Imperio de Lhynn. Su avance se cimenta en cruentas luchas y combates, con gestión de ejércitos y mucha planificación táctica por medio. A pesar de todos los maquillajes que se le quiera poner, al final «Crónicas de la Luna Negra» es ante todo un juego de estrategia táctica de lucha en tiempo real.

La historia es muy interesante, y se va desarrollando de una forma muy agradable, dando sentido a los combates y al juego mismo



El tamaño de ciertas unidades es enorme, lo que confiere una cierta espectacularidad al juego.



Tan importante como conquistar una ciudad es mantener su soberanía.

LAS CARTAS SOBRE LA MESA

En sus distintas modalidades de juego (misiones individuales, contienda rápida o campaña larga), el planteamiento básico es el mismo: con nuestro ejército tenemos que destruir al contrario. Este objetivo se adereza con una suculenta historia en el modo campaña, que consta de cinco campañas distintas: una de iniciación y otra más para cada bando de los que componen el juego. Si contamos todas las misiones distintas que cada bando pondrá a nuestra disposición nos sale un juego tremendamente largo, de dificultad progresiva y muy bien regulada, complementado además por la posibilidad de utilizar un editor de misiones. Nos podremos cansar de jugar con «Crónicas de la Luna Negra», pero eso será después de mucho tiempo.

El desarrollo de las partidas tiene lugar en tres lugares bien diferenciados. Por un lado está el mapa plano del territorio a conquistar, en el que movemos a nuestros ejércitos por turnos, dirigiéndolos a las batallas. Por otro lado está el mapa de la batalla, plano también, con una vista superior isométrica 3D donde se encuentran nuestras unidades y las del contrario, dispuestas a enzarzarse en la lucha. Y luego está el mapa de nuestro castillo, similar estéticamente al de batalla, donde se encuentran los edificios que nos permiten conseguir unidades, obtener hechizos o realizar investigaciones. No obstante estas cualidades, no existe ni gestión de recursos ni construcción, tan sólo combate táctico con planificación de ejércitos. Y al principio ni eso, ya que el juego se va autograduando muy bien, mostrándonos poco a poco toda su grandeza, comenzando por el movimiento y el combate.


Para poder atacar una ciudad con garantías es necesario esperar a tener una flota media. Con dos o tres barcos, un desenlace negativo es más que probable...


Los mensajes durante el juego son muy frecuentes, sobre todo al principio de las misiones, y además es de agradecer a Cryo que todo esté en perfecto castellano, como es habitual en sus creaciones.


El realismo deseado requiere la presencia de cuerpos muertos y sangre en el campo de batalla.

El número de misiones supera las 100 repartidas en cinco campañas jugables con otros tantos bandos diferentes


Los pobres campesinos van a ser siempre la parte neutral del juego; en medio de todos los combates y víctimas en la mayoría de las ocasiones.

Es necesario que desde el primer momento nos empapemos de toda la historia del mundo de Lhynn, sin que se nos escape ni un solo detalle, para que podamos disfrutar del juego como si de una aventura se tratara. Como todos los textos están en castellano, y los mensajes y las escenas cinemáticas están presentes siempre, disfrutaremos como enanos viendo nuestros progresos. Cada misión de las más de 100 predefinidas que componen el juego tiene un objetivo que cumplir para resolverla con éxito, aunque en algunas el fracaso también tendrá recompensa. Al ser un juego de combate, la derrota será irremisible cuando Wishermill muera o nos destruyan todo el ejército.

MANOS A LA OBRA

«Crónicas de la Luna Negra» no es un proyecto ambicioso, pero está realizado con gusto y cuidado, dos virtudes de las que a estas alturas carecen muchos juegos. En el aspecto estético no tiene tacha, mereciendo especial mención la realización de las unidades y la animación que tienen, así como la variedad y riqueza de los decorados. La vista isométrica utilizada no da para mucho más, y es interesante la forma en que se transparentan los edificios al pasar las unidades tras de ellos, aunque si llegar a la brillantez exhibida por la misma función en «Age of Empires II». Las distintas resoluciones consiguen que el juego sea fluido en la mayoría de las máquinas a partir de Pentium 200 MMX.

Con la tendencia generalizada a simplificar notablemente los interfaces, «Crónicas de la Luna Negra» no iba a ser una excepción. Los controles se reducen a la mínima expresión en todos los mapas, siendo el de la batalla el más simple de todos. Demasiado quizás, ya que con los dos botones del ratón controlamos todas las acciones de las unidades, sin ningún tipo de menús, lo que provoca que las acciones de estas estén muy reducidas. Así, con la mayoría de las unidades solo podremos movernos y atacar, siendo la excepción aquellas que pueden lanzar hechizos, y aún así, la forma cómoda de hacerlo es ayudándose totalmente del teclado. El juego está limitado en este aspecto, que compensa con un elevado número de unidades muy especializadas, lo que también contribuye a simplificar la estrategia.

La planificación táctica de los combates debe hacerse de antemano, ya que una vez dentro del mismo, el interfaz no ayuda a separar unas unidades de otras o a escoger una unidad individual. Cuando los ejércitos chocan, los ataques son totalmente de melé, y si queremos que cada unidad funcione según su cometido, debemos respetar los grupos y no mezclarlos. El juego cuenta con los elementos tácticos que proporcionan el terreno, la diferencia de alturas, los ataques a distancia o la combinación de unidades. La magia es un elemento muy poderoso y que el juego permite gestionar de forma eficaz al jugador.

RESULTADO ATRACTIVO

Es la conclusión más rápida y acertada a la que podemos llegar. «Crónicas de la Luna Negra» es un juego atractivo, agradable de jugar y realizado con esmero, aunque algún detalle que otro podría haberse mejorado. Muy recomendado para los amantes de la estrategia en tiempo real y del combate táctico, así como para los forofos de la fantasía medieval. Además, por su longevidad y bien regulada dificultad, es una buena compra que nos mantendrá mucho tiempo enganchados al ordenador. Extrañamente, su cúmulo de posibilidades no abarcan las multijugador, que por alguna razón rara no se han incluido, cuando el juego las podría soportar perfectamente.

C.S.G.

El bestiario



Aunque encuadradas en un ambiente fantástico-medieval, el juego despliega una enorme variedad de unidades en la que tienen cabida todos los seres habituales de este tipo de mundos: orcos, trolls, elfos, zombis, esqueletos, etc. Todas esas unidades están encuadradas dentro de cuatro bandos que las tienen de forma particular, lo que confiere una disposición y poderes únicos a cada ejército, y no hay bandos con unidades repetidas. Cada unidad tiene una serie de cualidades de las que la más significativa es la moral, pues es la que influye y es influida por el combate, provocando que luche mejor o huya aterrorizada del campo de batalla. Otras cualidades de las unidades incluyen la regeneración o la producción de veneno. Por lo general, son unidades muy especializadas, con una o dos habilidades como mucho, lo que las hace muy específicas de utilizar y más fáciles aún de manejar.

Abracadabra



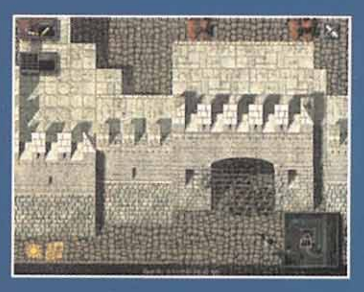
La magia es un poderoso elemento de ataque y defensa en «Crónicas de la Luna Negra».

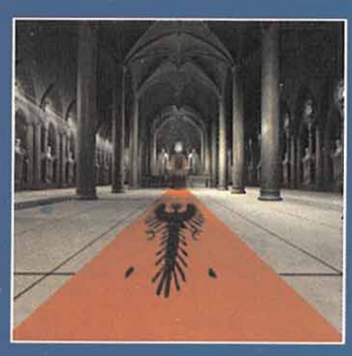
Los hechizos son muy numerosos, y están a disposición de magos, sacerdotes, brujos y otras criaturas, que los pueden adquirir con el tiempo o bien ser una cualidad innata.

Es por ello que estas unidades son un poderoso elemento desestabilizador, y a pesar de no soler estar presentes en números elevados, su poder es tal que afectan de forma decisiva al curso de cualquier batalla. Digamos que, la mayoría de las tácticas que planifiquemos en nuestros combates han de contar con apoyo mágico o con la previsión de contrarrestar la magia del enemigo.

Los hechizos se realizan utilizando maná, que se regenera por el tiempo y que cada criatura tiene en distinta medida. Son además uno de los principales esfuerzos de investigación y construcción que debemos realizar en los edificios de nuestro castillo principal.

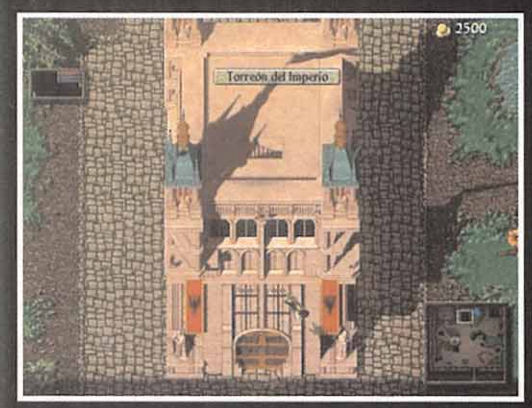






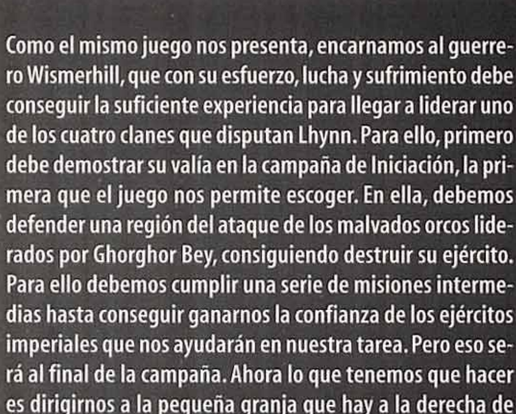
Crónicas de la Luna Negra: Camino hacia la gloria

En nuestro periplo por las fantásticas tierras del Imperio de Lhynn nos iremos introduciendo de manera progresiva en sus mitos y leyendas a través de una serie de campañas de dificultad creciente. La primera de ellas es la introductoria, que describimos a continuación con detalle, indicando unos pequeños consejos.









Como el mismo juego nos presenta, encarnamos al guerrero Wismerhill, que con su esfuerzo, lucha y sufrimiento debe conseguir la suficiente experiencia para llegar a liderar uno de los cuatro clanes que disputan Lhynn. Para ello, primero debe demostrar su valía en la campaña de Iniciación, la primera que el juego nos permite escoger. En ella, debemos defender una región del ataque de los malvados orcos liderados por Ghorghor Bey, consiguiendo destruir su ejército. Para ello debemos cumplir una serie de misiones intermedias hasta conseguir ganarnos la confianza de los ejércitos imperiales que nos ayudarán en nuestra tarea. Pero eso será al final de la campaña. Ahora lo que tenemos que hacer es dirigirnos a la pequeña granja que hay a la derecha de nuestro punto de partida.

PEQUEÑA GRANJA

En esta solitaria construcción en medio del campo, unos campesinos atemorizados están siendo atacados por los orcos. Nuestra misión será acabar con los atacantes. Lo que debemos hacer para pasarla con facilidad es dirigirnos a toda velocidad hacia la granja, sin hacer caso por el momento a los orcos que hay al norte de nuestro punto de partida. Una vez en la granja, utilizando nuestra espada y el hechizo de bola de fuego haremos frente a la incursión que llega del nordeste, compuesta por tres grupos a los que se unirán los orcos que hemos dejado atrás al principio. Con evitar que los orcos lleguen a la granja y maten a los campesinos, habremos conseguido nuestro objetivo, a pesar de que muera algún hombre o animal. Al terminar, los campesinos nos darán 100 monedas de oro para que vayamos a la aldea cercana a advertir de la amenaza orca.

ALDEA

Se encuentra a la derecha de la granja, y nada más llegar allí, el General Imperial nos pide ayuda para defenderla de los ataques orcos que están teniendo lugar. Una vez más, la estrategia a seguir es dirigirnos directamente hacia la aldea sin entretenernos en las patrullas orcas que tengamos cerca, y esperarlas allí. Nos quedaremos en la entrada oeste del poblado, donde recibiremos ataques desde el norte y el sur, encabezados ambos por sendos trolls que deberemos abatir los primeros usando bolas de fuego. Primero llegará el ataque del sur y luego el del norte; y una vez que demos cuenta de ambos debemos dirigirnos a la parte este de la aldea, donde aparecerán más orcos. Cuando logremos acabar con todos ellos, el general nos proporcionará 400 monedas de oro y la posibilidad de obtener refugio en la fortaleza imperial que hay al norte. En esta misión tenemos que tener en cuenta que los orcos suelen atravesar las vallas de la aldea, sin utilizar la puerta.

CAMPAMENTO DE ENANOS

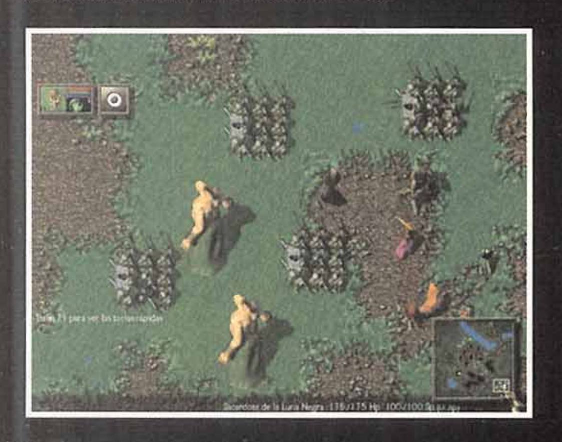
La siguiente etapa nos lleva hasta un campamento de enanos que tienen información que suministrarnos a cambio de la que les podamos dar sobre los ataques orcos que hemos vivido. Allí. El Señor Grümfer, portador del hacha enano, nos proporcionará acceso a Grunkedash, la ciudad enana que hay junto al Pico del Viento, lo que nos servirá más adelante en la aventara.

PEQUEÑO BOSQUE

A medio camino entre el campamento siguiente, deberemos atravesar un pequeño bosque plagado de trolls hambrientos que harán lo posible por impedirnos cruzar. Avanzaremos por el camino hasta encontrarnos a los dos trolls y a algún orco, de los que daremos buena cuenta, para seguir el camino hasta el cementerio que hay en la parte superior del nivel. En ese cementerio nos esperan tres demonios menores y un extraordinario tesoro, que custodian dichos monstruos. Si los tres demonios nos atacan a la vez, lo más seguro es que nos derroten, por lo que un buen método para acabar con ellos es mediante bolas de fuego que les iremos lanzando mientras huimos de ellos. Como Wismerhill es mucho más rápido, no debería plantear ningún problema acabar con los tres tras un paseo por los alrededores del cementerio.

AVANZADA IMPERIAL

La siguiente parada es junto a un puesto de guardia avanzada del Imperio, que está siendo atacado por bandoleros, y al que tendremos que ayudar a defenderse de ese ataque. El ataque frontal contra los bandoleros es del todo improbable, pues nos superan notablemente en número y resistencia. La estrategia a seguir depende de la utilización correcta de las unidades y su colocación rápida. Primero, llevaremos a Wismerhill dentro del fuerte, colocándolo cerca del general y del edificio del centro, cerrando el rastrillo tras su paso. Luego, cogeremos los tres grupos de arqueros y los colocaremos sobre el muro de entrada al fuerte, lo más cerca posible de la puerta. Después, con los dos grupos de soldados taponaremos la puerta para aguantar a los bandoleros cuando estos logren destruir el rastrillo. Mientras los soldados taponan la entrada, los arqueros les dispararán desde el muro, y Wismerhill les lanzará hechizos de bola de













fuego desde lejos, luchando cuerpo a cuerpo con los últimos asaltantes. Sólo así lograremos repeler este difícil ataque y poner en fuga a los bandoleros.

LOS BANDOLEROS

Tras la terrible derrota infligida, llegamos al campamento de los bandoleros, que cuentan con pocas ganas de luchar. Una breve conversación con su jefe, que se encuentra junto a un pozo, les convencerá de que es mejor ponerse de nuestro lado que luchar. Y así es como conseguimos nuevos aliados para la difícil batalla del cementerio que tendremos que librar en breve.

EL CEMENTERIO DE LAS DOS MONTAÑAS

Para resolver este nivel, tan sólo tendremos que atravesar un cementerio que está plagado de esqueletos, zombis y un peligroso esqueleto (Magioliche) que cuenta con un amplio recital de hechizos de relámpago, bola de fuego y de invocación de esqueletos y otros monstruos similares. Tenemos que enfrentarnos a nuestros enemigos poco a poco, ya que si avanzamos mucho se nos echarán encima todos de golpe y pereceremos sin remedio. Al empezar, sin que nosotros hagamos nada, nos atacará un primer grupo de zombis y esqueletos que podremos destruir haciendo que Wishermill vaya a su encuentro usando su espada y sus bolas de fuego. Destruida esta primera andanada, colocaremos a todos nuestros hombres agrupados formando una línea vertical en la posición de partida, y con Wishermill iremos al cementerio a buscar al resto de monstruos. Se trata de ir destruyéndolos a distancia con las bolas de fuego mientras los vamos atrayendo hacia nuestro ejército. Como Magioliche irá primero, en cuanto lo tengamos solo cerca de nuestros hombres, los lanzaremos a todos en bloque contra él, dejando a Wishermill detrás de ellos lanzando bolas de fuego. Una vez derrotado Magioliche, acabar con todos los demás es cuestión de tiempo. Cuando lo hagamos, nos dirigiremos hacia la bandera de la parte derecha para terminar este complicado nivel.

GHORGHOR BEY EL TERRIBLE

Por fin nos vamos a ver las caras con el orco causante de las desdichas de esta tierra. Pero, como al llegar a su posición descubrimos que su ejército es tremendamente numeroso, pues ni cortos ni perezosos, decidimos unirnos a él para acabar con las Fuerzas de la Luz. La vida es así, y por ello deberemos hacer frente junto con los orcos a una emboscada que nos tienen preparada al final del camino. Avisado



Ghorghor Bey de la emboscada, ataca con todas sus fuerzas, mientras que nosotros tan sólo tendremos que defendernos del ataque de los caballeros y de algún soldado. Las bolas de fuego y la espada harán que las fuerzas de la Luz se retiren en breve. Una de las ventajas de tener a Ghorghor Bey de nuestra parte es que, agradecido, nombra a Wishermill su lugarteniente.

EL EJÉRCITO DE LA LUZ

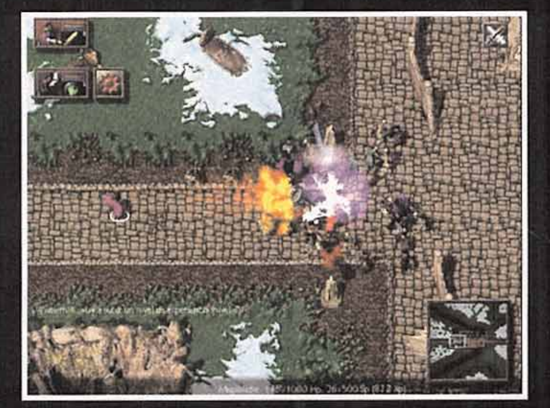
Tras la derrota sufrida, el Ejército de la Luz se reagrupa y toma posiciones para hacernos frente antes de que logremos llegar al castillo de Garundel. Ghorghor Bey nos dice que si la batalla sale mal, quedaremos al frente de todas las tropas para el asalto al castillo de Garundel. Por ello, lo que tenemos que hacer es no mover ni un dedo de ninguno de nuestros hombres •incluido Wishermill• y dejar que las muy numerosas fuerzas de la Luz masacren en pocos instantes a Ghorghor Bey. Con nuestra traición mataremos dos pájaros de un tiro: conseguiremos un ejército con el que conquistar la fortaleza de Garundel, y terminaremos con éxito otra misión más.

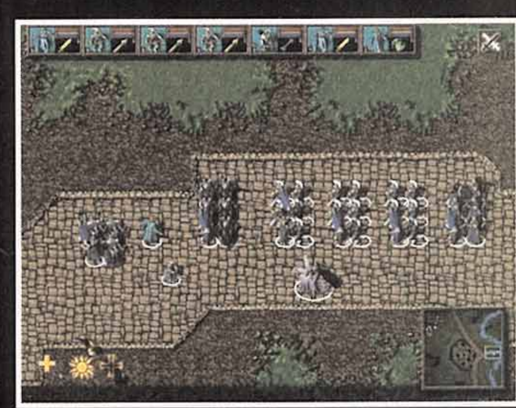
CASTILLO DE GARUNDEL

El asedio del castillo requiere de una estrategia muy básica de ataque. En primer lugar, tendremos que resistir el embate de la caballería de la Luz, para lo cual, utilizaremos nuestras catapultas y les rodearemos con nuestra infantería de mercenarios, mientras Wishermill les lanza bolas de fuego.

Intentaremos que los caballeros no logren destruir las catapultas, aunque en cualquier caso, el principal objetivo es acabar con ellos. Cuando solo queden los enemigos de dentro del castillo, si nos quedan catapultas, los golpearemos desde fuera con ellas, y con Wishermill lanzaremos bolas a los arqueros de las almenas hasta que no quede ninguno. Después, romperemos el rastrillo y entraremos a saco con nuestros mercenarios en la fortaleza, arrasando a toda la oposición sin muchos problemas. También podemos esperar a que salgan una vez roto el rastrillo, y aniquilarlos en campo abierto. Una vez hayamos eliminado el último soldado, se dará por concluida la misión. Wishermill ya se habrá convertido en un Lord importante y considerado, y la campaña de Iniciación habrá terminado. Ahora, la elección del bando con el que queremos luchar condicionará nuestro avance en la partida. Hasta la victoria final.







CONCURSO AGENDA

¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO!

Y GANA UNO DE ESTOS ESTUPENDOS PREMIOS...

Descubre cada mes la clave de color correcta y guárdala para formar la clave secreta a final de año y entrar en el sorteo de FANTÁSTICOS REGALOS

Si quieres más información búscala en Micromanía 48, pag. 5



5 CYBERBORG 3D PAD DE SAITEK



5 DREAMCAST DE SEGA



5 SOUND BLASTER LIVE VALUE DE CREATIVE

5 PC DASH DE SAITEK



5 FORCE FEEDBACK DE GUILLEMOT

Bases del concurso

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Micromanía que envíen, en Enero del año 2.000, la página-cupón completa con las claves mensuales, formando la combinación secreta de colores correcta, a la siguiente dirección: HOBBY PRESS, revista Micromanía. Apartado de correos 328 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO AGENDA MICROMANIA

2.- De entre todas las cartas recibidas con la respuesta correcta se extraerán cincuenta cartas, y sus remitentes serán premiados al azarcon los siguientes productos
5 Encartas Dvd, 5 Dreamcast, 5 Cyberborg 3D, 5 Pc Dash, 5 Sound Blaster Live Value, 5 Force Feedback, 10 juegos Atlantis II, 5 Tarjetas Rage Fury 32 MB y 5 Grabadoras
El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero. Para evitar que los premios queden desfasados respecto a la convocatoria del concurso debido a su larga duración, estos se anunciarán en su momento.

3.- Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón entre el 15 de Diciembre de 1999 hasta el 30 de Enero del 2.000 .

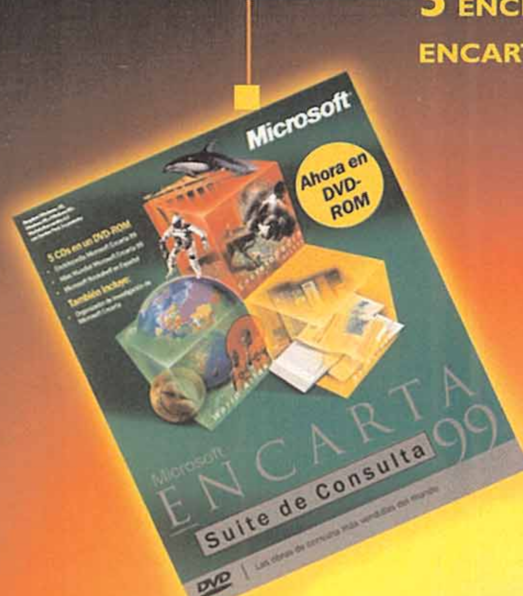
4.- La elección de los ganadores se realizará el 4 de Febrero del 2.000 y sus nombres se publicarán en el número de Marzo de la revista Micromanía.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6- Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: HOBBY PRESS, S.A.

MICROMANÍA 1999

5 ENCICLOPEDIAS ENCARTA 99 EN DVD-ROM

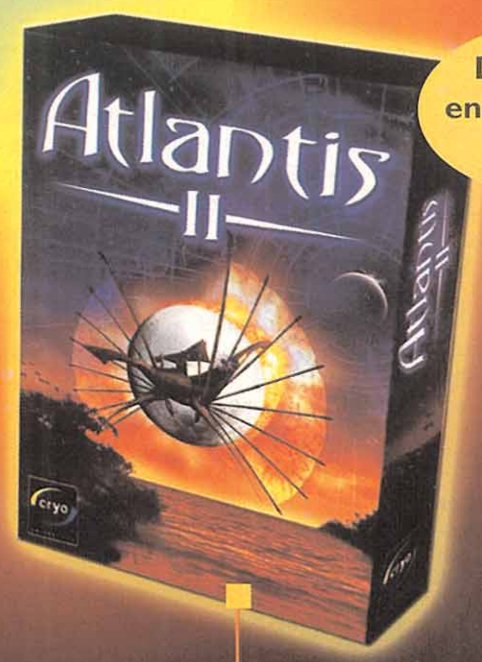


5 GRABADORA DE CD-ROM TRAXDATA





5 TARJETAS RAGE FURY 32 MEGAS



Disponible en Noviembre de 1999

10 JUEGOS ATLANTIS II

Enigma Octubre 99

Todo un bombazo

Busca la pegatina donde se resuelve este enigma, fíjate en el color de fondo y pega la clave correspondiente en la página cupón

Empresas colaboradoras:

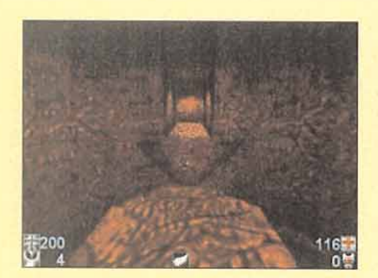









- Compañía: **3DO/CYCLONE**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ARCADE**





En el cada vez más competitivo mundo de los juegos de PC, pocas veces nos encontramos con un título tan redondo como éste que tenéis entre manos. Y es que «Requiem» es magistral, revoluciona el género de las aventuras 3D por completo. A un guión de película hay que añadir una ambientación insuperable y una puesta técnica soberbia. Pero lo mejor será que vayamos por partes.

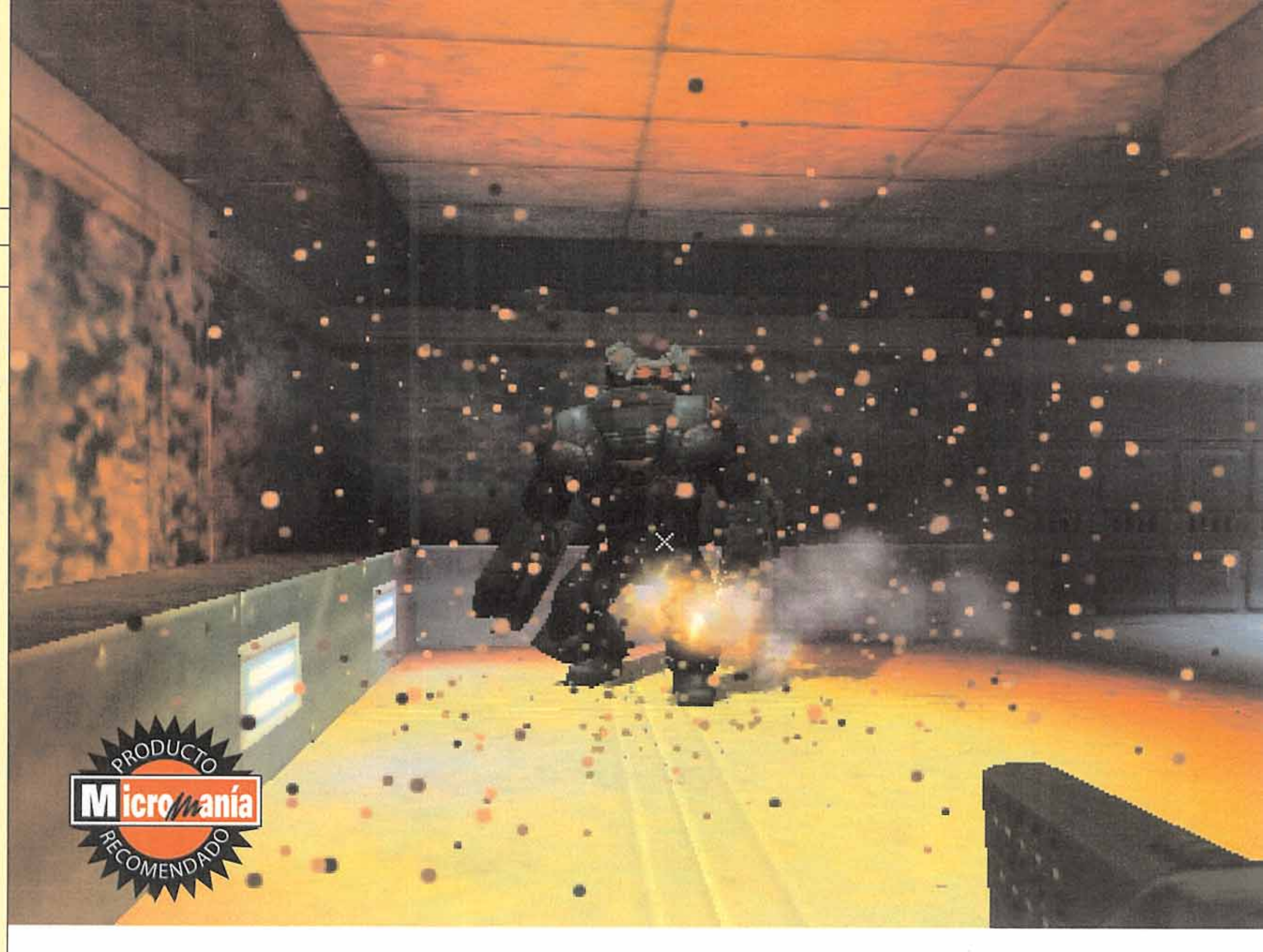
Procesador: Pentium 166 MHz • Disco Duro: 116 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda) • Multijugador: Sí (IPX, TCP/IP, Internet)

TECNOLOGÍA:	88
ADICCIÓN:	91

Perfecta fusión de todos sus elementos: historia, ambientación, jugabilidad. La carencia de ciertos elementos en el modo multijugador, deja a este juego ligeramente por detrás de otros títulos del mismo género. Destaca la originalidad de algunos de los poderes celestiales: el de posesión es una auténtica delicia.

puntuación

total **89**



Requiem: Avenging Angel

Magistral

La historia nos sitúa a mediados del siglo XXI. Los adelantos tecnológicos están a punto de permitir que la humanidad logre su viejo sueño de conquistar el espacio. No obstante, el futuro dista mucho de ser halagüeño, ya que los humanos se encuentran al borde de la extinción. Un grupo de ángeles renegados han decidido provocar el Apocalipsis, y se han infiltrado entre la clase dirigente, sumiendo al planeta en una crisis sin precedentes. Afortunadamente para los humanos, El Creador no está dispuesto a permitirlo y les ha enviado un salvador, el Arcángel Malaquías.

Éste descenderá de los cielos a la tierra, dispuesto a enfrentarse a los Caídos y a todos sus sicarios. Lamentablemente, al hacerlo perderá la mayor parte de sus poderes celestiales, lo que le obligará a usar "métodos más mundanos" mientras los vaya recuperando. Así pues, tendremos que hacernos con armas con las que abrirnos paso por los niveles del juego y con las que cumplir nuestro objetivo. Además, también debe contactar con los miembros de la Resistencia, un grupo de rebeldes que se oponen al ejercito de los ángeles renegados.

ENEMIGOS INTELIGENTES

«Requiem: Avenging Angel» es un juego que se podría considerar a medio camino entre «Jedi Knight» y «Half-Life». Del primero coge al protagonista con poderes sobrenaturales, mientras que del segundo coge la estructura de los niveles. Esto quiere decir que no tiene unos niveles claramente separados, sino escenarios interrelacionados por los que se va pasando según se va cumpliendo misiones. Éstas suelen consistir en encargos que diversos miembros de la resistencia nos van asignando. Si bien en el fondo se reducen en ir al punto tal a coger el objeto cual –eliminando de paso a cuanto enemigo se nos cruce–, distan mucho de ser fáciles.

Básicamente, eso se debe a que todas las criaturas de «Requiem» son duras hasta



En el más puro estilo «Terminator 2», Malaquías se materializa en las calle en medio de unos efectos pirotécnicos impresionantes. Esto es sólo el comienzo de las maravillas de las que el motor gráfico del juego es capaz.

Como suele ser habitual en el género, «Requiem» aprovecha todo el potencial que brindan las tajetas aceleradoras 3D

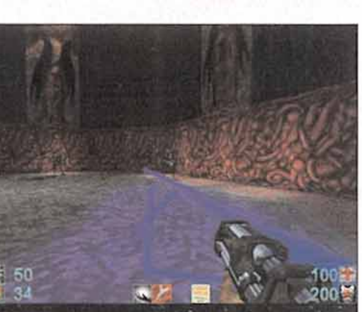
Junto a la consabida horda de soldados enemigos, los niveles de «Requiem» también incluyen a personajes inocentes a los que no debemos herir bajo ningún concepto. Si lo hacemos, será muy difícil que luego consigamos ganarnos la confianza de la Resistencia. Así pues, no debemos disparar a lo loco bajo ningún concepto.



Junto a las armas seculares, tenemos a nuestra disposición un amplio espectro de ciertos poderes celestiales, que irán aumentando con el tiempo.



Para derrotar a nuestros enemigos será necesario que les sorprendamos y que les ataquemos desde donde menos se lo esperen. Así pues, nada de cargas frontales "a lo Rambo" apretando el gatillo a lo loco.



Cada cierto tiempo tendremos que enfrentarnos a unos jefes finales muy, pero que muy duros.

La excelente puesta técnica, la insuperable ambientación y el guión de película, son sus principales bazas



A veces, la salida de las habitaciones se encontrará en los sitios más insospechados.

Nuestra aventura nos llevará por los escenarios tan distintos como cloacas, hospitales o naves.



Ciertos enemigos precisarán de varios disparos con un arma potente antes de "pasar a mejor vida".

extremos insospechados. No sólo resisten un montón de daño, sino que también atacan en grupo y de manera inteligente. Se ocultarán tras todo tipo de obstáculos, y tratarán de rodearnos para pillarnos desprevenidos por la espalda, amén de buscar las posiciones más ventajosas desde las que atacarnos.

Todo ello hará que nos mantengamos en un estado de tensión continua, ya que no tendremos prácticamente un sólo instante de respiro. Pero ojo, que no todo es atacar en la viña del señor. Repartidos a lo largo y ancho de cada nivel se encuentran personajes que nos pueden ayudar, junto a personas inocentes que simplemente han coincidido con nosotros. No debemos eliminar a ninguno de ellos. Si bien los primeros nos pasan objetos e información imprescindibles para progresar, matar a los segundos sólo nos enemistaría con la resistencia –aparte de ser una conducta inapropiada para un arcángel–.

LA FUERZA POR LA HONRADEZ

Pero volvamos a los poderes. Un aspecto que diferencia claramente a «Requiem» de otros arcades 3D es el carisma de su protagonista, el Arcángel Malaquías. Como integrante de la Hueste Celestial, Malaquías cuenta con unos poderes que le sitúan muy por encima del hombre mortal. Puede lanzar rayos, volar, poseer a la gente e incluso resucitar a los muertos. Lamentablemente, el descenso al plano mortal despoja al arcángel de gran parte de sus poderes, teniendo que ir recuperándolos a lo largo de la aventura. A diferencia de «Jedi Knight», en donde estos dependían de encontrar secretos, en «Requiem» dependen de los progresos. Así pues, hacia el final del juego habremos recobrado nuestro "status" divino.

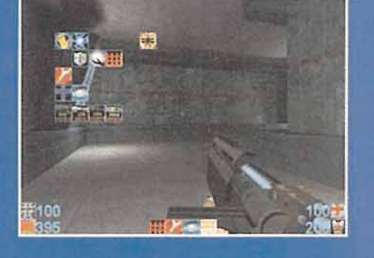
Los poderes se agrupan en cuatro grupos distintos –ver recuadro Poderes Celestiales–, pero todos funcionan de la misma manera. Se alimentan de la esencia espiritual de Malaquías, una especie de "batería" que se recarga con el tiempo. Si bien al principio apenas tenemos energía suficiente para mantener operativos los poderes durante par de segundos, según vamos progresando, ésta va aumentando.

EL PECADO ORIGINAL

Gráficos de gran calidad, argumento original, y una puesta en escena absolutamente impecable. ¿Pero es que «Requiem» no tiene nada malo? Lamentablemente, ese no es el caso. Este juego de 3DO tiene serias carencias en el modo multijugador. No sólo tiene un número máximo de jugadores por partida (8), sino que muchas de sus opciones –sobre todo los poderes interactivos– no están disponibles en este modo de juego. Salvo por este pequeño detalle, «Requiem: Avenging Angel» es un juego absolutamente imprescindible, que no debes pasar por alto.

J.D.M.

Poderes celestiales



El Arcangel Malaquías tiene unos 20 poderes a su disposición, que se dividen en cuatro grandes grupos: ofensivos, defensivos, de movimiento y de interacción.

Los ofensivos, como su nombre indica, sirven para atacar a nuestros enemigos, y son muy útiles cuando andamos cortos de munición. Entre ellos nos encontramos con algunos tan sugerentes como Langostas, Convertir en Sal o Pentecostés. Este último puede incrementar el daño que hace si mantienes apretado un poco el ratón.

Los poderes defensivos tiene un uso mucho mayor del que su nombre podía sugerir. Con ellos podremos devolver demonios a su plano (Desterrar), iluminar rincones oscuros (Luz Sagrada), curarnos, e incluso desviar proyectiles enemigos (Desviar).

Los poderes de movimiento, nos permiten desplazarnos por sitios inaccesibles para los mortales. Así el Vuelo nos permitirá dar unos saltos más largos de lo normal, mientras que Prisa nos permitirá movernos mucho más rápido que cualquier enemigo.

Por último, los poderes de interacción nos dotan de unas habilidades poco habituales en los Arcades 3D, como posesión, resucitar a los muertos o curar a la gente. Debido a lo peculiar de su naturaleza, la mayor parte de estos poderes no están disponibles en el modo multijugador.

Los caídos



Según vayamos cumpliendo misiones, llega un momento en el que la líder de los Caídos, Lilith, nos destierra al limbo para que uno de sus lugartenientes acabe con nosotros. Estos jefes finales se encuentran entre los rivales más duros que nos hemos encontrado hasta el momento.

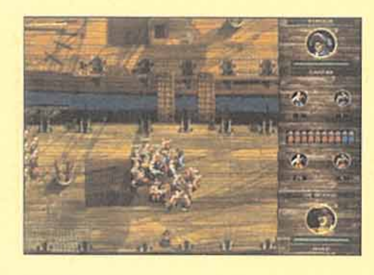
Para acabar con ellos necesitaremos utilizar las armas más potentes que tengamos en nuestro arsenal, amén de tener un montón de suerte.

Punto de Mira

- Compañía: **MICROIDS**
- Disponible: **PC CD**
- Género: **ESTRATEGIA**



Hace ya mucho tiempo desde que el siempre inolvidable «Pirates!» nos hiciera pasar muchas, muchas horas intentando ser el pirata más aguerrido sobre la faz de la Tierra sobre nuestros ordenadores. Sin duda alguna, éste es el juego al que Microids pretende superar, pero se trata realmente de una misión bastante complicada, ya que es un duro rival, no ya sólo a superar, si no también a imitar, aunque ya haya llovido bastante desde la aparición del primero.



Procesador: Pentium 133 MHz • Disco duro: 100 MB • RAM: 32 MB • Tarjeta 3D: No • Multijugador: No

TECNOLOGÍA:	75
ADICCIÓN:	76

puntuación

Una buena elección para aquellos que disfruten controlando muchos detalles simultáneamente. El género aún puede ser abordado con éxito; muchos aspectos pueden ser mejorados. Se echa en falta una opción que permita partidas multijugador.

total 75



Corsarios
Al servicio del Rey

Si un abordaje es realizado con mayoría absoluta de hombres, el enemigo puede llegar a ofrecer la rendición. Aceptarla supone quedarse con el barco y los hombres.

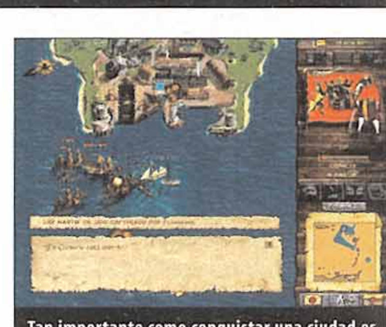
Bienvenido al mundo de los Corsarios, que no piratas. Pero... ¿corsario y pirata no es más o menos lo mismo? No exactamente. Los piratas eran aquellos que abordaban barcos, mataban a inocentes pasajeros y sembraban el terror en la mar con un objetivo bien claro: su propio enriquecimiento. Un corsario tiene aspectos comunes, pero la principal diferencia es que éste actúa en nombre del rey. Todo lo que hace lo hace por el bien de su país y, de paso, por el suyo propio. Aclarado este importante concepto, queda claro pues que para iniciar la aventura deberemos elegir la nación a la cual prestaremos nuestros servicios: inicialmente Francia e Inglaterra.

Antes de lanzarse a la mar sin saber los peligros que en ella nos esperan es muy recomendable "aprobar" las cuatro misiones de aprendizaje que de un modo interactivo nos enseñarán los principales aspectos necesarios para poder defenderse en las misiones reales. Estos aspectos se pueden resumir en: movimientos por el mapa, compra/venta de materiales, uso de la artillería para derribar barcos enemigos, abordajes, ampliación de la flota, reclutamiento de tropas... En realidad son muchos los apartados que deben tenerse en cuenta y no hay espacio para mencionarlos todos.

Nuestro corsario tiene repartida su fortuna entre todos los barcos de su posesión; esto obliga a saber qué tiene cada uno en todo momento



Al inicio de la aventura se nos permite elegir entre varios bandos.



Tan importante como conquistar una ciudad es mantener su soberanía.

EN BUSCA DE TESOROS

El movimiento de nuestros barcos, inicialmente uno, se realiza de manera idéntica al usado en la gran mayoría de juegos de este género. Tan sólo hay que indicar que barcos van a moverse –ya sea uno a uno o encuadrándolos con el ratón– y el punto de destino. Pero cuando nuestra flota comienza a aumentar llega el primero de los problemas: sólo pueden seleccionarse de manera sencilla aquellos barcos que puedan verse en pantalla. El marco que


Para poder atacar una ciudad con garantías de éxito es necesario esperar a tener una flota media. Con dos o tres barcos, un desenlace negativo es más que probable...


Contamos con dos mapas principales: el que nos muestra el mundo y otro que nos acota la ciudad.


Mantener unida una flota compuesta por barcos de varios tipos es difícil, por la velocidad de cada uno.


Se nos darán diplomas como el que aparece en la imagen certificando una determinada condición.

Los abordajes, momentos vitales en el desarrollo del juego, no ofrecen la variedad que de ellos se podía esperar


Las bodegas de un gran barco dan mucho de sí. Usándolas bien comerciaremos con mayor eficacia.

genera el ratón para englobar unidades no puede ir más allá de lo que se ve en pantalla y el botón que en teoría selecciona todas las unidades, tampoco lo hace con aquellas fuera de nuestro campo de visión. Esto llega a ser bastante molesto en algunas ocasiones. El hecho de controlar a cada barco por separado, y tener cada uno de ellos sus bienes propios, es algo que le diferencia de «Pirates!» y que obliga a un control exhaustivo de todos los detalles. Cuando se vaya a comerciar con algún bien hay que tener en cuenta cuál de los barcos es el que lo tiene, si se van a construir nuevos barcos en algún astillero tenemos que acudir con aquel barco que tenga el dinero... Los bienes pueden pasarse de un barco a otro o de un barco a una ciudad, pero sólo si están en contacto físico. Cuando el número de barcos comienza a ser elevado, es muy difícil tener claro dónde está cada cosa.

«Corsarios» pone a nuestra disposición más de una decena de modelos de barcos distintos que reproducen fielmente el ambiente de la época. Carabelas, pinazas, bergantines..., deben ser usadas bien para llevar a buen fin los deseos del rey. Su velocidad depende de muchos factores, lo que hace muy difícil mover una flota de manera conjunta si en ésta no hay barcos de similares características.

CON MIL OJOS

Ésta es la premisa principal que hay que seguir para alzarse con la victoria sobre el resto de corsarios y piratas que nos rodean. Nuestros territorios suelen ser continuo objetivo de los ataques enemigos y si no poseen unas defensas contundentes, pasarán a manos enemigas antes de darnos tiempo a reaccionar. Es posible mejorar varios aspectos de cada territorio conquistado –faro, fortaleza, astilleros...–, pero no son muchas las posibilidades y siempre son las mismas, por lo que en este aspecto no hay mucho que comentar.

Una IA aceptable, gráficos que cumplen sus objetivos sin deslumbrar, ausencia total de posibilidades multijugador y una dificultad que no favorece mucho al conjunto, son el resto de características de «Corsarios». Una época que da tanto de sí como ésta puede ser mejor aprovechada, aunque por ahora se pueden pasar bastantes horas de entretenimiento viviendo como un auténtico corsario.

J.J.V.

¡Al abordaje!



Cuando alguno de nuestros barcos se disponga a abordar una nave enemiga o intente hacerse con el control de una ciudad mediante el uso de las armas, accederemos en la mayoría de los casos a una "subfase" en la que es posible dirigir a nuestros hombres de manera mucho más precisa y detallada. Claro que no siempre tiene porqué ser así; cuando nuestro corsario no esté implicado en la trifulca es posible dejar que el ordenador calcule el resultado de forma transparente.

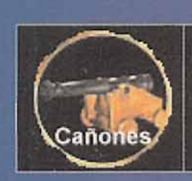
Si nuestro protagonista se encuentra inmerso en el abordaje, o hemos elegido el control manual a propósito, veremos los dos barcos en cuestión, o el barco y el puerto correspondiente si el objeto del mismo fuera una ciudad, desde una perspectiva cenital y sobre ellos los hombres disponibles de cada bando. Estos pueden ser marineros normales, oficiales o el corsario –evidentemente, sólo uno por bando– y pueden ser controlados de manera individual o en grupo del mismo modo que manejamos un batallón de soldados en cualquier juego de estrategia en tiempo real. Lo malo es la escasa interacción que tendrán nuestras acciones en batalla ya que tan sólo podemos moverlos, usar los ganchos –que en el fondo también es moverlos– o atacar. Con esta escasez de posibilidades, no se pueden diseñar complicadas tácticas y lo que realmente influirá en el desarrollo de la misma es el número de hombres en cada bando.

Cambio, compro, vendo



Cada uno de los barcos posee un cargamento independiente, por lo que si queremos negociar con una ciudad lejana habrá que revisar la distribución de bienes con detenimiento. Si vamos a vender seda y comprar joyas, por ejemplo, habrá que acumular toda la seda en un barco de gran capacidad para no tener que mandar gran número de barcos a la zona. Esto supone un gran esfuerzo y requiere que todos los barcos implicados se junten para realizar el intercambio.

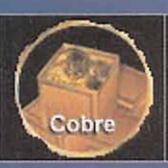
El comercio es una vía ineludible si queremos ver cómo nuestras arcas aumentan a buen ritmo con objeto de mejorar edificios, barcos, etc. Y la mejor manera de hacerlo es estudiar brevemente los precios de compra y venta de cada producto en cada ciudad. Como es obvio, hay que comprar a aquellos que venden a buen precio y venderlos después al mejor postor. Aunque no sólo hay que fijarse en este aspecto, también es importante la distancia de la ruta comercial a establecer y la peligrosidad de las zonas por las que pasen nuestros barcos.

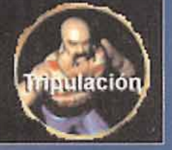














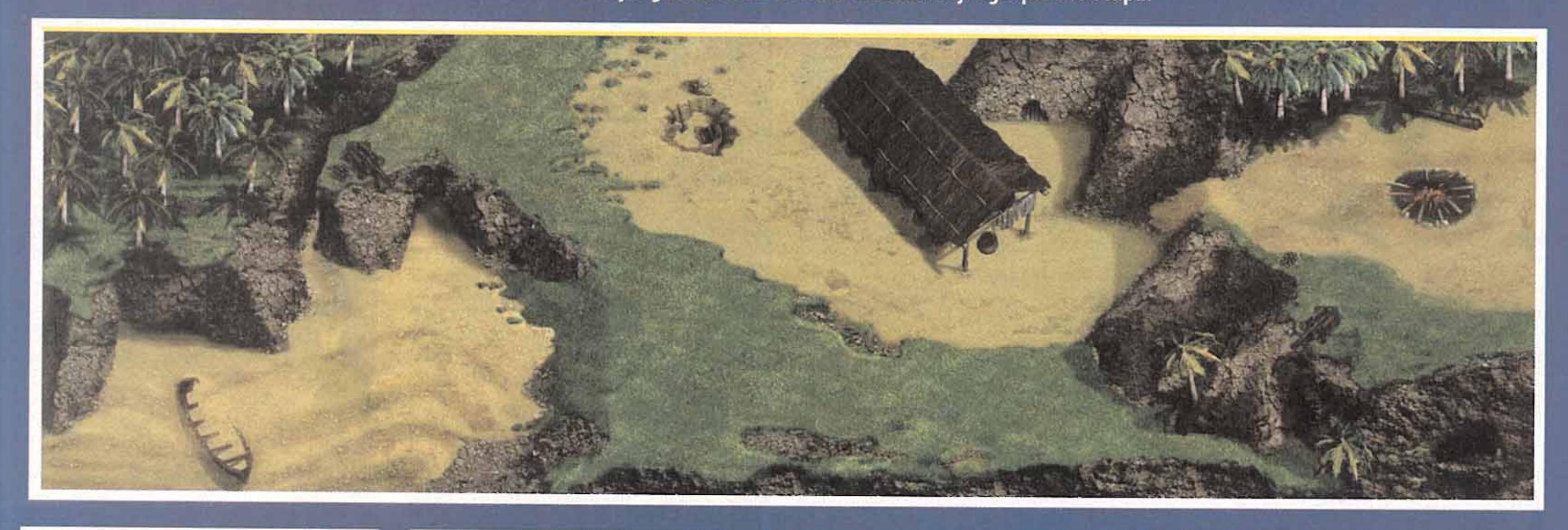


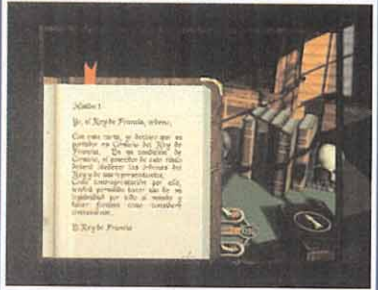




Corsarios

Seguidamente os pasamos a relatar cómo pasarse sin ninguna dificultad algunas de las misiones de «Corsarios», además de ofreceros unos consejos generales sobre cómo afrontar el juego que nos ocupa.







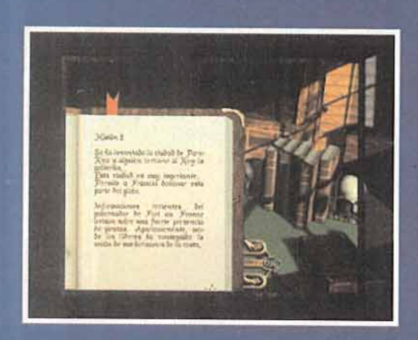


SAN EUSTATIUS, FRANCIA

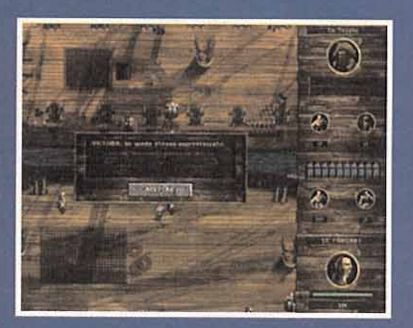
Las primeras órdenes son dirigirse a San Eustatius para que su gobernador nos transmita en persona las órdenes del rey. Para llegar hasta allí no hace falta buscar mucho, ya que se encuentra al norte, muy cerca de donde se encuentra nuestro único barco inicial.

Una vez en el puerto, el gobernador nos ofrece una especie de trato: si le arreglamos su dique, él nos regalará un barco de mayor poder al que actualmente poseemos. El problema es la falta de dinero para acometer la reforma, así que sólo nos queda una salida: el comercio. Una buena solución al respecto es comprar toda la seda de San Eustatius y venderla, por ejemplo, en María Galante. Pero hay muchas otras posibilidades igual de válidas para sacar beneficios a corto plazo.

El siguiente paso es acudir a San Juan –en el noroeste–, donde se nos ordena proteger a "La Fortune" y "La Change" de los continuos ataques piratas sufridos en los últimos tiempos. Se trata de dos barcos mercantes que no tienen suficiente poder defensivo por lo que debemos acompañarles con todos nuestros efectivos y evitar que se pierda su importante cargamento. El camino no es muy largo y pronto comienza el asedio pirata por medio de varios barcos. Habrá que realizar abordajes ya que, además, hay que capturar un rehén del que sacar información valiosa para el futuro. Una vez realizada la captura, las autoridades averiguan que todos ellos proceden de una isla cercana llamada Vieques (entre San Juan y San Croix) y se decide realizar una ataque sobre ésta para cortar el problema de raíz y recuperar un cetro perdido tiempo atrás. Si todo ha ido bien debemos contar con una flota algo superior a los cinco barcos, por lo que el ataque a los piratas no debe suponer ningún problema para nuestros hombres. Con el motín en nuestras manos, iremos a San Juan donde finalizará la fase con las felicitaciones del gobernador.









PORTO RICO, FRANCIA

El principio es bastante agitado. Nos encontramos en Porto Rico, cuyo gobernador está cansado de los continuos ataques piratas y ha decidido recurrir a los corsarios del rey para devolver la paz al lugar. Por tanto, lo primero es gastar nuestro escaso dinero inicial en mejorar nuestra flota antes de la batalla, aunque debes tener en cuenta que no vas a usar los cañones debido a la necesidad de capturar un rehén. El ataque se compone de cinco barcos entre los que hay que buscar el rehén en cuestión. Cuando por fin realices la captura, vuelve a Porto Rico y repara tus barcos mientras interrogan al pirata en busca de información.

Al final el pirata decide hablar y deja caer el nombre de una pirata llamada Mary Read, que suele rondar por Caicos. Por suerte, uno de los espías franceses esta enrolado en su tripulación, hecho que nos permite saber en todo momento dónde se encuentra el barco buscado. Para poder enfrentarte a Mary necesitas una flota importante, pues no suele navegar sola y se trata de un Bergantín con 150 hombres a bordo. Antes de lanzarse en su busca puede ser recomendable aprovechar la debilidad de algún barco de la zona y ampliar nuestra fortuna y posesiones como un auténtico pirata.

Tras su captura y entrega en Port au Prince, lo último, pero no por ello menos importante, es conquistar la ciudad española de Santo Domingo. Antes de partir hacia tan paridisiaco lugar hay que aprovechar el importante motín conseguido en el barco de Mary para afrontar con garantías la conquista final.

CONSEJOS GENERALES

• Vigila siempre tus barcos y procura que vayan juntos. Si es necesario realiza paradas intermedias para que estos se reagrupen. De no hacerlo así, el primero y el último se llevarán siempre las sorpresas más desagradables.

• Para comerciar hay que estudiar con detenimiento los precios de compra/venta de todas las ciudades. No siempre hay que buscar dónde comprar más barato y vender más caro; también es importante la distancia entre ambas y la seguridad de la zona.

• Abordar barcos enemigos suele ser mejor opción que abatirlos con nuestros cañones. La primera razón es la dificultad de apuntar correctamente al barco enemigo. La segunda es que, en ocasiones, si durante el abordaje poseemos una mayoría evidente de fuerzas, el enemigo puede rendirse dejándonos a nuestra disposición barco y tripulación.

• En los abordajes, la mejor táctica es esperar con nuestros hombres en aptitud defensiva. Como para pasar de un barco a otro hay que hacerlo en fila india, podemos formar un "comité de recepción" adecuado que rodee al enemigo en cuanto pise nuestra cubierta. El objetivo es que, siempre que haya grupos en lucha, poseamos mayoría de hombres.



BARBUDA, INGLATERRA

Lo primero de todo al empezar esta misión es acudir a Barbuda, muy cerca del lugar de inicio, en busca de órdenes para empezar. El problema es que éstas son muy vagas, ya que tan sólo nos dicen que San Martin es un puerto de gran importancia y debe ser conquistado por el bien de Inglaterra. Pero un ataque a San Martin con la flota actual sería un auténtico suicidio, por lo que debemos dedicar bastante tiempo a comerciar y/o atacar rivales más débiles teniendo siempre en mente el objetivo final antes citado, con el fin de conseguir recursos para hacerse con una flota más poderosa.

Una buena opción es estudiar los precios de compra/venta en ciudades cercanas (por ejemplo, Anguilla y San Kitts) para realizar viajes cortos en los que ganar dinero de forma rápida. Poco a poco veremos cómo aumentan nuestras arcas, y cuando tengamos más o menos una decena de barcos podremos pensar en el ansiado ataque al puerto de San Martin...

Lo siguiente que deberemos hacer en esta misión es capturar cualquier puerto español para averiguar cuál es la ruta del barco Santa María e interceptarla antes de llegar a su destino. La elección más cercana y sencilla es Margarita, así que, tras descansar y reponer fuerzas en San Martin, nos dirigimos hacia el Sur, atacamos Margarita, y volvemos hacia San Juan o más rápido posible ya que ese es el destino del barco buscado. Tras esto, el final está muy cerca.

Con cien cañones por banda



Barcos mercantes:

• **Pinaza:** Permite hasta 400 toneladas de carga, pero su adecuada velocidad y 20 cañones le permiten desenvolverse con soltura en momentos de batalla.
• **Flauta:** Inferior a la Pinaza en todos los sentidos, aunque por supuesto más barato. Escaso poder ofensivo en situaciones complicadas.
• **Carabela:** Su gran capacidad de carga la convierte en la mejor alternativa para transportes en gran cantidad, pero en su contra tiene la gran dificultad de manejo.

Barcos de uso general:

• **Xebec:** El más pequeño y barato. Usado por piratas de poca monta.
• **Patrullero:** Muy similar al anterior, pero ofrece muchas más garantías cuando hay que atacar algún objetivo.
• **Lugre:** Su principal cualidad es el fácil manejo. En cuanto al resto se sitúa entre los dos anteriores.

Barcos de guerra:

• **Galeote:** Sólo admite 50 marineros a bordo, por lo que únicamente puede ser efectivo cuando se enfrente a barcos que no sean de guerra.
• **Shooner:** Doblega al Galeote en tripulación y cañones, pero aún así no debe pasar de simple escolta. Es muy rápido.
• **Bergantín:** Sus 150 plazas comienzan a imponer algo más de respeto, con el añadido de un manejo muy sencillo.
• **Fragata:** El más rápido de todos, lo que le hace ser muy poderosa si se poseen varias.
• **Corbeta:** Para el tamaño que tiene se puede considerar de fácil manejo. Sus 400 plazas y 74 cañones infunden respeto en todos los mares conocidos.
• **Galeón:** Imparable cuando se emplea en misiones que no necesitan gran velocidad ni maniobrabilidad, por ejemplo transporte de personalidades y captura de puertos.



Requiem

PC CD

Un lector que no se ha identificado más que por su e-mail, nos proporciona los trucos de este peculiar programa de 3DO, por lo que le estamos muy agradecidos. Hayque pulsar ENTER y escribir lo siguiente:

CSYHWH: Modo Dios.
CSGUNS: Todas las armas.
CSROSENY: Todos los ítems.
CSSHROUD: Todas las armas y máximo de vida.
CSHEALTH: Salud al maximo.
CSMILTON: Conecta todas las teclas de cheats.

Ripper





Aquí van unas cuantas soluciones a puzzles de este interesante programa de Take 2:

Anti-Viral Well Puzzle : PRETZEL Falconetti
Book Puzzle: SPONGE
Falconetti's Shooting Gal: ARCADE
Falconetti's Secret Well: HEADACHE
Orestes Well Ice: ARCADE
Odysseus Well Ice: ARCADE
Catherine's Well Ice: ARCADE
Catherine's Brain Ice: CAFFEINE
Web Runner's Archive Sliding Puzzle: ZZTOP



Yoda Stories

Edita el fichero "YODESK.INI", que está en el directorio de Windows y modifica las siguientes líneas:

"Count=": Numero de victorias.
"Hscore=": La mejor puntuación.
"LScore=": La última puntuación.

Se puede modificar el número en cada línea, si se pone más de 25 en "victory" se consigue una espada láser más poderosa, un corazón puro y La Fuerza al empezar el juego.

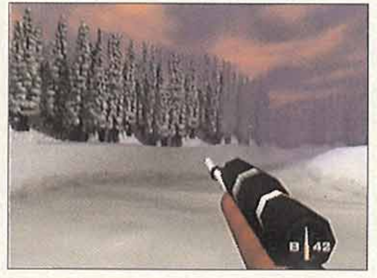


Goldeneye

Para acceder a los trucos debes finalizar los diversos niveles en un tiempo determinado y en distintos niveles de dificultad. Ésta es la lista:

NIVEL	TRUCO	DIFICULTAD	TIEMPO
Nivel 1 Dam	Bolas de pintura	Agente Secreto	2:40
Nivel 2 Facility	Invencibilidad	Agente 00	2:05
Nivel 3 Runway	Modo especial	Agente	5:00
Nivel 4 Surface	Lanzador de Granada 2x	Agente Secreto	3:30
Nivel 5 Bunker	Lanzador de Cohetes 2x	Agente 00	4:00
Nivel 6 Silo	Modo Turbo	Agente	3:00
Nivel 7 Frigate	Sin radar en Multijugador	Agente Secreto	4:30
Nivel 8 Surface2	Pequeño Bond	Agente 00	4:15
Nivel 9 Bunker2	Cuchillos 2x	Agente	1:30
Nivel 10 Statue	Animación Rápida	Agente Secreto	3:15
Nivel 11 Archives	Invisibilidad	Agente 00	1:20
Nivel 12 Streets	Cohetes enemigos	Agente	1:45
Nivel 13 Depot	Cámara lenta	Agente	1:40
Nivel 14 Train	PP7 Plateada	Agente 00	1:45
Nivel 15 Jungle	Cuchillos de caza 2x	Agente	3:45
Nivel 16 Control	Munición infinita	Agente Secreto	10:00
Nivel 17 Caverns	RC-P90s 2x	Agente 00	9:30
Nivel 18 Cradle	PP7 Dorada	Agente	2:15
Nivel 19 Aztec	Lasers 2x	Agente secreto	9:00
Nivel 20 Egyptian	Todas las pistolas	Agente 00	6:00

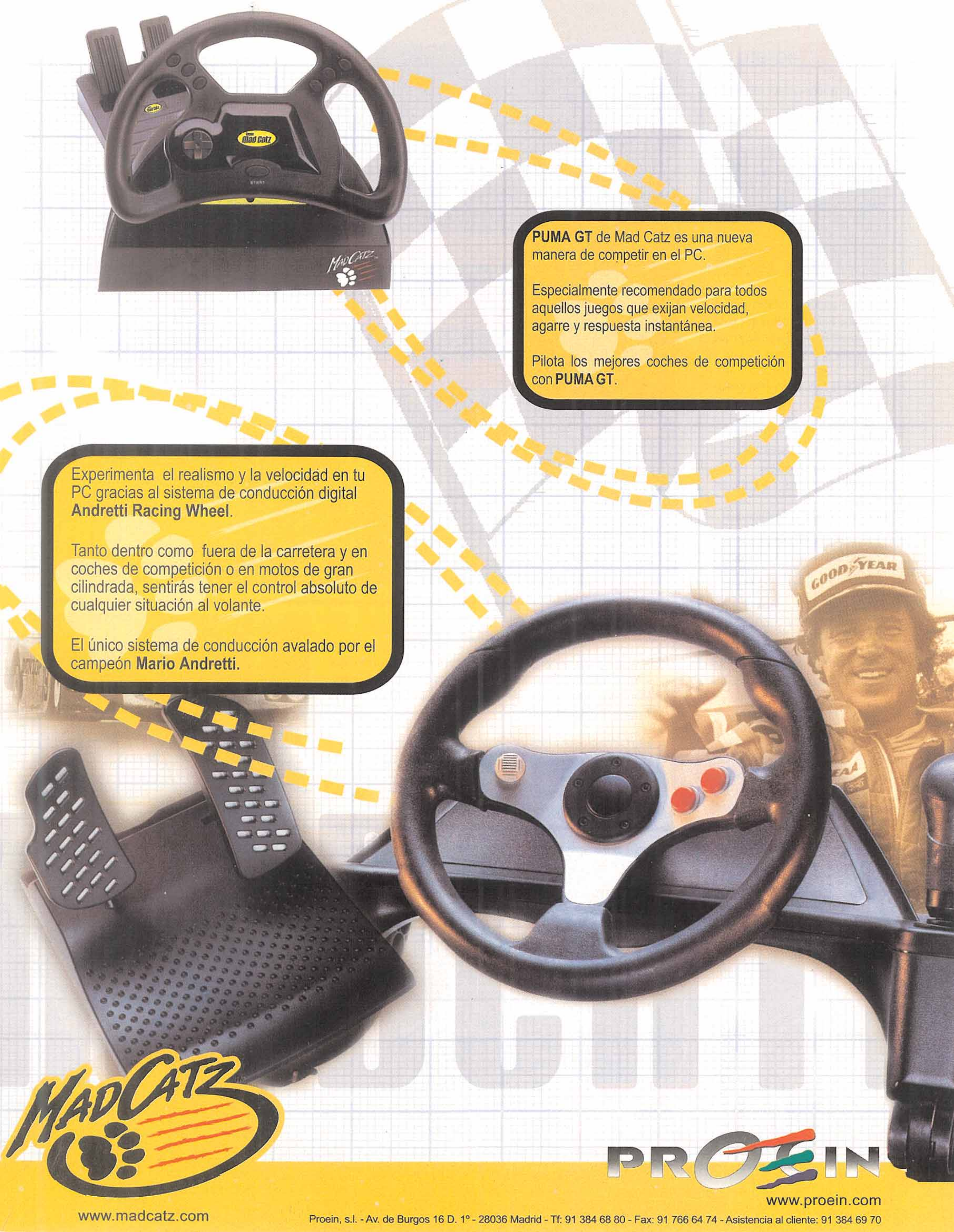






NOTA IMPORTANTE:

Si queréis enviarnos vuestros trucos para que los publiquemos, debéis enviarnos una carta a: CÓDIGO SECRETO MICROMANÍA C/Ciruelos, 4 - San Sebastián de los Reyes - 28700 Madrid. También podéis mandarnos un e-mail: ***codigosecreto.micromania@hobbypress.es***



PUMA GT de Mad Catz es una nueva manera de competir en el PC.
Especialmente recomendado para todos aquellos juegos que exijan velocidad, agarre y respuesta instantánea.
Pilota los mejores coches de competición con PUMA GT.
Experimenta el realismo y la velocidad en tu PC gracias al sistema de conducción digital Andretti Racing Wheel.
Tanto dentro como fuera de la carretera y en coches de competición o en motos de gran cilindrada, sentirás tener el control absoluto de cualquier situación al volante.
El único sistema de conducción avalado por el campeón Mario Andretti.
GOODYEAR
MAD CATZ
PROEIN
www.proein.com
www.madcatz.com
Proein, s.l. - Av. de Burgos 16 D. 1º - 28036 Madrid - Tf: 91 384 68 80 - Fax: 91 766 64 74 - Asistencia al cliente: 91 384 69 70

Descent 3



Para poder activar los códigos que nos dan acceso a los trucos, hay que utilizarlos mientras se está jugando, ya que de lo contrario no funcionarán.

IveGotIt: Te da todas las armas, energía y escudo.
BurgerGod: Modo dios.
Testicus: Capa.
TubeRacer: 210 puntos de daño.
TreeSquid: Mapa completo.
DeadOfNigth: Elimina a todos los enemigos.
MoreClang: Pasas al siguiente nivel.



GANADORES DE SEPTIEMBRE DE UNA CAMISETA DEL «TIPS & TRICKS TEAM»:

Miguel Guerrero, Alejandro Goya, Josu Larrazábal, Miguel Naranjo. Los trucos serán publicados y premiados siempre que el juego se haya comentado en Micromanía y no haya salido ya.

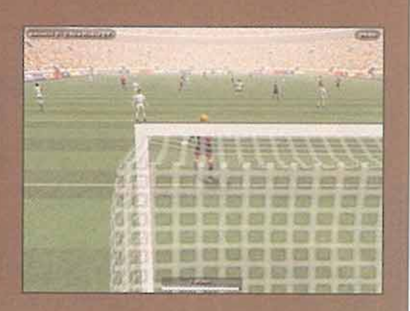
PC Fútbol

En los listados de jugadores podemos ordenarlos por media, rol, etc. Esta opción queda activada para todos los listados que visitemos a partir de ahora, podemos entrar en plantilla y marcar años de contrato para ordenar y acto seguido entrar en ofertas; así los primeros serán siempre los que menos años de contrato tengan. También investigando un poco veremos jugadores de 0, 2, 4 años con medias normales, pero que en un futuro en nuestro equipo superaran los 95 puntos. Os adjuntamos unos pocos que aparecen desde el principio?

España	Logroñés	Noudjeau	0 años
Inglaterra	Derby County	Kozluk	2 años
Albania	Teuta	Kuci	4 años
Holanda	Feyenoord	Vos	12 años
Polonia	R.Chorzow	Drezer	12 años







Men in Black

Durante el juego, pulsa Escape llegando así al menú principal en el que se teclea DOUGMATIC unas cuantas veces hasta que regreses al juego. Ahora pulsa Escape cada vez que haya que introducir cualquier truco de los que a continuacón os damos?

PROTECTME: Invulnerable.
LOADME: Armas Infinitas.
HQ: Regresa a la Base.
GIVEME: Todas las armas.
KILLEM: Mata a todos los enemigos.



¿QUIERES FORMAR PARTE DE NUESTRO «TIPS & TRICKS TEAM»?

Envíanos ese truco que tan bien te funciona con tus datos personales (nombre y dirección) a:
• **CÓDIGO SECRETO** • **Micromanía**
C/ Ciruelos, 4 28700 San Sebastián de los Reyes Madrid

También puedes enviarnos un e-mail con tu truco y tus datos personales a: **codigosecreto.micromania@hobbypress.es**
Todos los seleccionados por redacción, serán publicados y recibirán la camiseta de nuestro «Team»



TBWA

XXL

Se buscan pobladores



Yo soy / Yo puedo

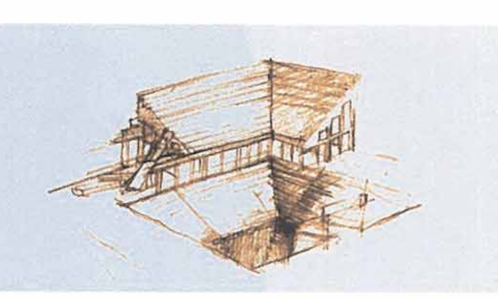
www.pobladores.com

Ya queda menos para que «Asheron's Call» de Microsoft sea puesto a la venta. Con él, se va a formar un triunvirato de campeones que tendrán que repartirse ese pastel llamado usuarios, por ver quién se lleva la parte más grande. ¿Será «Ultima Online», será «Everquest», o tal vez «Asheron's Call» el que sorprenda a propios y a extraños y sobresalga entre los dos primeros?

El tercero en discordia







Nada más adentrarnos en la página oficial de «Asheron's Call» (www.microsoft.com/games/zone/asheronscall/) descubrimos un diseño épico como nunca hemos visto y el siguiente epígrafe, preludio de que algo emocionante está a punto de ocurrir:

"Adentraos en un sorprendente, fascinante y peligroso universo llamado «Asheron's Call». Un épico juego de rol que os reunirá a otros miles de jugadores en un mundo on line completamente tridimensional. Armaos con una espada o seguid las sendas de las artes arcanas. La elección para crear un personaje será completamente vuestra, con grandes posibilidades de elección, en cuanto a apariencia, atributos físicos y habilidades. La naturaleza del mundo que presenta el juego lo someterá a una constante evolución, a pesar de que no nos encontremos en aquel lugar para ver los sucesos que ocurren. El mundo de Dereth espera. Serás tú el que responda a la llamada de Asheron?"

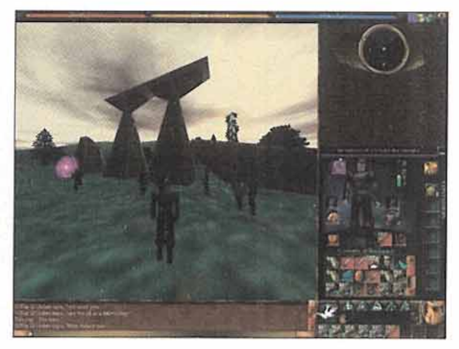
Así de atrayente será la presentación del juego que Microsoft tiene en preparación junto con el grupo de programación Turbine Entertainment que está poniendo toda la carne en el asador para conseguir el juego masivo online definitivo.

Como promesa principal, los chicos de Turbine prometen una conexión mucho más diáfana y seguida que la que tiene «Ultima Online», y un desarrollo rolero, con más posibilidades y opciones dentro de la aventura que «Everquest» que, de momento, se limita a conseguir dinero para objetos y equipo y a matar enemigos.

¿CÓMO ES EL MUNDO DE «ASHERON'S CALL»?

Los desafíos que presentará «Asheron's Call» a todos los exploradores que se introduzcan en su peligroso universo, serán lo suficientemente interesantes y enrevesados como para desafiar los conocimientos del jugador de rol más experimentado. El fastuoso tamaño del escenario que conforma el juego será de cuarenta kilómetros cuadrados reales, todos ellos repletos de mazmorras, templos erigidos en honor de diferentes deidades y, por supuesto, variados climas que favorecerán la procreación de criaturas de distintas características físicas y propiedades a las que podrán enfrentarse miles de jugadores simultáneos sin ninguna clase de problema tecnológico. Tal tamaño de escenario y tan enorme gestión de personajes será posible gracias a un innovador sistema de servidores interconectados, que permiten mantener una continuidad total de conexión, sin ninguna interrupción de llegada de datos.





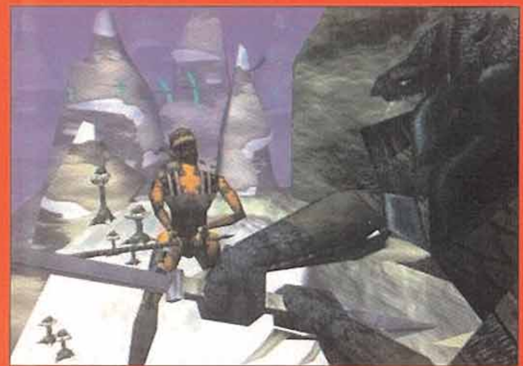
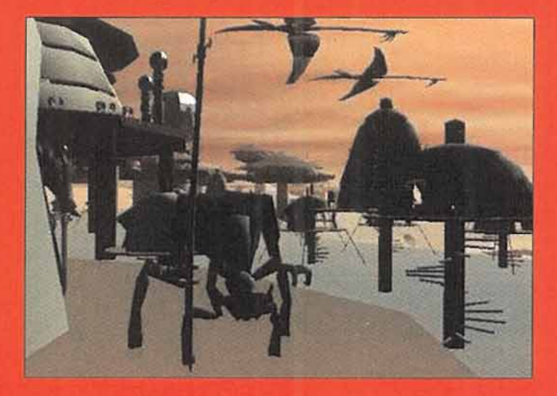
A partir de ahora, expresiones que los aficionados a los juegos Online suelen soltar más a menudo de lo que ellos querrían, como: "¡¡Otra vez el #$%# LAG!!", "¡¡¡Me #$&# en la leche con el LAG!!!" o "!¿Pero quién $%#@# me ha matado?!" serán, según Microsoft, erradicadas, pues podremos jugar desde cualquier parte del planeta como si tuviéramos el servidor justo al lado de nuestra casa.

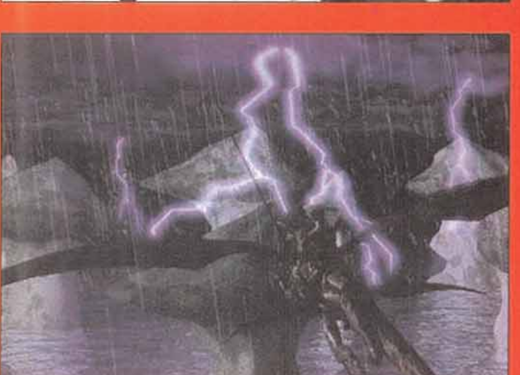
CÓMO VIVIR Y MORIR EN DERETH

La creación de los personajes será tan completa en cuanto a opciones y surtida en cuanto a gráficos, que cada uno de los que generemos será virtualmente único con respecto del resto de la gente que poblará el mundo de «Asheron's Call». Esto será posible gracias a los más de cien millones de combinaciones visuales, conseguidas mezclando los diferentes ropajes con el centenar de tipos de caras, tonalidades de piel y peinados, así como los seis atributos físicos, sociales y mentales y las más de treinta habilidades que abarcan desde las meramente bélicas, hasta las concernientes con la magia y la erudición.

En «Asheron's Call» se implementará un novedoso sistema de influencia dentro de la sociedad de las distintas ciudades, que afectará sobre todo a los personajes controlados por el ordenador. Así, cuantos más aliados tengamos tanto entre jugadores, como entre no jugadores, nuestro personaje conseguirá puntos de influencia que le ayudarán a la hora de comprar objetos o venderlos y a la hora de conseguir tratos favorables. En cuanto al sistema de combate, será muy similar al de «Everquest», es decir, combate en tiempo real en el que el tipo de arma que tengamos, así como nuestra pericia en ella, contará activamente en el desarrollo y desenlace de la misma.

En el juego de Microsoft, sin embargo, habrá otros muchos factores que el ordenador calculará de manera automática, como la iniciativa de los contendientes, los atributos físicos de ambos, las armaduras, el estado de las armas, lo cual nos obligará a



ATRIARCH, LA POSIBLE REVOLUCIÓN

Muy atentos a este título, que aun se encuentra en estado bastante precario, pero del que se pueden conseguir muchos datos interesantes si nos dirigimos a la dirección web que lleva el mismo nombre del juego, es decir, www.atriarch.com.

El juego nos introduce en un mundo alternativo donde todo lo que forma parte de él, está de una u otra forma vivo. No hay nada inorgánico. Con este planteamiento tan extraño como original, veremos decenas de especies, todas ellas indígenas del mundo llamado Atriana, vivirán en clanes, repartidos por las diferentes zonas climáticas del planeta y sin molestar a los de otra raza, a no ser que se invada su terreno.

El mundo de Atriana, se encuentra inmerso en la influencia de las tres lunas que giran en torno a él y, al igual que la marea de los océanos, las criaturas se encuentran afectadas por su cercanía, así, cuando Mantar, la luna de la furia, está más aproximada que las demás, todos los nativos de Atriana, se encuentran en un estado de belicismo animal que les lleva a pelearse con aquel que tienen más cerca, mientras que cuando es Gentar, la luna helada, la que se acerca, el mundo atraviesa una época glaciar que prácticamente obliga a los habitantes a hibernar para soportar tan bajas temperaturas, al igual que Devar, la luna de fuego, que arroja lluvias de meteoritos sobre la superficie del planeta, poniendo en peligro las vidas de aquellos que acampan al aire libre.

Con estas condiciones tendrán que vivir todos aquellos que se atrevan a formar parte de Atriana y de este juego, de nombre «Atriarch», del cual comenzarán a dejarse oír muchas cosas interesantes.

ACLARACIÓN NECESARIA

Cuando fue comentado en esta sección el «Everquest» y se habló de todas sus excelencias, se omitió un pequeño pero importante detalle: Si iba a ser distribuido en España, porque otros como yo estamos interesados en este juego, pero si no se distribuye en nuestro país no merecería la pena comentarlo como ya sucedió con «Ultima Online».

Miguel A. Zorrilla. Madrid.

Error mío por omitir algo tan importante como eso y lamento mucho que la respuesta que ahora te voy a dar sea una negativa, pues, de momento, nadie piensa distribuir de manera oficial «Everquest», pero no por ello tendremos que dejar de comentarlo, ya para contestar a tu segunda opinión, pues hay mil y un sitios que se encargan de importar pequeñas cantidades, tanto de títulos como «Everquest», como «Ultima Online», donde se puede adquirir el juego, por un precio levemente superior al original. Y este sistema funciona, cosa que demuestran los miles y miles de personas que hay ya en España jugando a esta clase de títulos.





tener una visión mucho más estratégica de la batalla y ver dónde y cómo podemos golpear para dañar aún más a nuestro adversario.

El sistema de aprender y realizar magia también va a ser más completo en relación a que los hechizos tendrán una base gesticular y vocal, es decir, los personajes realizarán movimientos con los brazos y manos mientras pronuncian frases de invocación. Por eso, los jugadores que quieran manejar un mago, deberán aprender los hechizos a base de entrenamiento, experimentación o aprendizaje por parte de algún otro experto en artes arcanas con más experiencia que el usuario, teniendo que mezclar los componentes hasta crear algo con cierto sentido.

EN FASE DE BETA-TESTING

De momento, «Asheron's Call» se encuentra en fase en la fase final del beta-testing, para tratar de corregir aquellos fallos que pudieran darse en todos los aspectos generales del juego, pero si no hay ningún cambio en cuanto a fechas, el tercer juego masivo on line aparecerá en estas Navidades, para dividir un poco más el tiempo de que disponemos los seguidores de este género para jugar a aquello que más nos gusta.

Aun está por ver si el hecho de ser el último del triunvirato le va a afectar en cuanto a índice de ventas y aceptación por parte del personal, pues, en lo referente a calidad tecnológica no tiene nada que envidiar a cualquier título actual.

Magallanes



Fueron años difíciles para el género humano. La Segunda Guerra Mundial había comenzado y la incertidumbre tan sólo hacía presagiar que la gran amenaza de la ocupación nazi se extendería por toda Europa.

Se hizo necesario crear un cuerpo especial que fuera capaz de desbaratar los planes más peligrosos del III Reich atravesando las líneas, con lo cual se creó la Brigada SAS (Servicios Especiales Aéreos) para lo que yo, Willian Calvert, de rango comandante, apodado "El Loco", fui llamado. Desde el comienzo operativo de esta nueva unidad estuve presente como jefe del comando en todas las misiones.

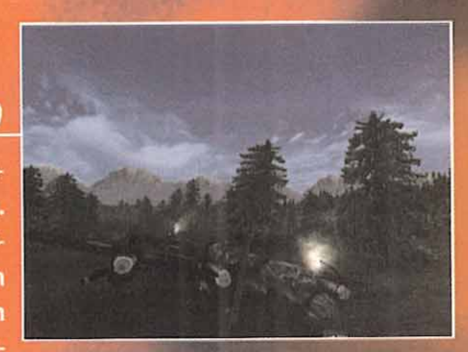
Nuestras operaciones fueron, ya desde el principio, muy arriesgadas, de modo que terminar el servicio causando baja parecía ser nuestro destino más probable. Pero muchos sobrevivimos a la guerra. Hombres como Robert Vanguard, John Whintson, Julio Zapata o William Hobbs, además de muchos otros, realizamos operaciones que cambiaron posiblemente, a favor de los aliados, el curso de la guerra. En este fragmento del diario de batalla relato cómo aconteció.

Diario de batalla

Hidden & Dangerous



OPERACIÓN 1 *ENJAMBRE DE HIERRO*

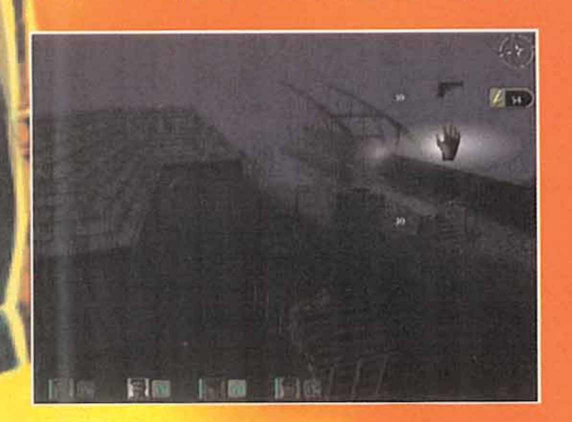


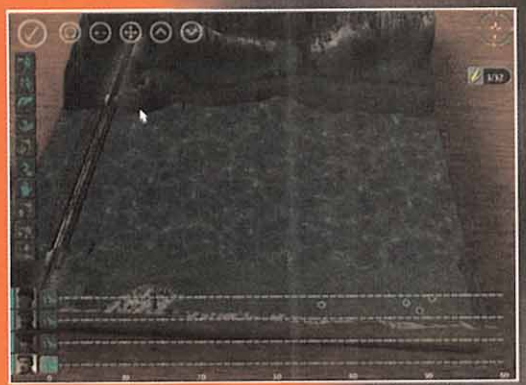
Italia, 5 de Julio de 1941. Un bombardero británico había sido abatido y obligado a aterrizar forzosamente en la región de Piamonte. Dado que sus pilotos fueron capturados, tendríamos que adentrarnos en las líneas enemigas para rescatarlos. Asimismo, como región estratégica había otros objetivos de gran importancia que debían ser destruidos. Nuestra equipación debía incluir al menos 10 bombas de relojería, cinco o seis subfusiles, dos rifles de precisión, unas 20 granadas Mills, un bazuca y una o dos ametralladoras Browning, que era la más eficaz, con suficiente munición. Los prismáticos, una pistola de bengalas y un par de machetes resultaron también útiles, aunque prescindibles. Nuestro comando para esta primera campaña estaba compuesto por hombres de varios países con muy diversas características, algunos destacaban por ser extremadamente resistentes; otros por su puntería, ya que serían necesarios para disparar a distancia con rifles de precisión; otros por su fuerza resultarían muy valiosos para capturar armamento enemigo dada su capacidad de transportarlo, y algunos, como yo, éramos necesarios por reunir varias cualidades, es decir, por ser en general más completos. Esta fórmula en la elección del personal se mantuvo en las SAS hasta el final de la guerra y resultó de lo más acertada.

FLECHA AMARILLA

Todos los miembros del comando aterrizamos en paracaídas sin dificultades para agruparnos a las 5:38 de la mañana bajo una lluvia incesante. Nuestra misión consistía en pasar al otro lado del río Adda, a través del puente para contactar con los miembros de la resistencia local. El puente estaba vigilado por dos hombres que realizaban una patrulla y en ambos extremos había centinelas.

Comencé a avanzar en solitario armado con una ametralladora hacia el puente por la orilla del río hasta que encontré en una roca cercana a una caseta de madera donde habría soldados alemanes esperando su turno de patrulla. Cuerpo a tierra, y con mi arma preparada, me mantuve alerta escondido tras la roca. Nuestro experto tirador armado con un rifle de precisión anduvo acercándose a mi posición, pero antes de llegar se desvió a la izquierda para ascender a una gran roca entre arbustos desde la cual encontró una posición privilegiada para apuntar. Desde allí efectuó un certero disparo al centinela de ese extremo del puente, pero inmediatamente después otros dos hombres salieron de la caseta alertados. Uno se ocultó tras unos paquetes de leña y el otro se situó cubriendo la entrada al puente, pero ambos fueron igualmente abatidos por el tirador, que permaneció sin ser descubierto. También hizo lo mismo con uno de los hombres que patrullaba en el puente cuando alcanzó a verle con la mira telescópica.





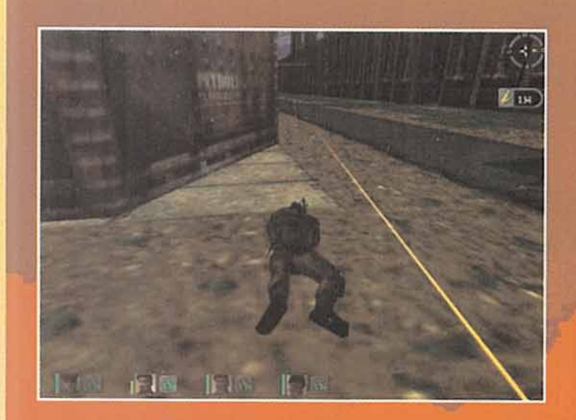
En ese momento era mi turno, y después de coger todo el armamento que pude de los enemigos ya eliminados, entré en el puente sin dejar de correr por el lado izquierdo de las vías, las cuales evité en todo momento, ya que de venir un tren tras de mí no podría haberlo visto. Me detuve después de unos metros hasta que divisé la silueta del segundo soldado que patrullaba el puente disparándole inmediatamente. El tirador se movió hasta alcanzar mi misma posición, aunque él, por el lado derecho de la vía y rebasándome, siguió avanzando. Lentamente y arrastrándose pudo ver, observando a cada momento con la mira de su fusil, al centinela del otro lado al que acertó sin problemas. Llegando por fin al final del puente divisó un francotirador acechándonos semioculto tras un paquete de leña y acabó con él de un disparo. De nuevo, avancé llegando al otro lado del puente desde donde tuve que disparar a dos soldados más, uno a la izquierda oculto detrás unas rocas, y el otro hacia delante, detrás de unos troncos apilados. Utilizando el mapa el francotirador y yo nos dirigimos al punto de salida en el que se encontraba un camión de la resistencia.

Uno de los otros dos hombres que quedaban aún en el punto inicia ordenó que al otro que le siguiera y ambos avanzaron hacia el camión recogiendo en su recorrido todo el armamento que les fue posible de los enemigos.

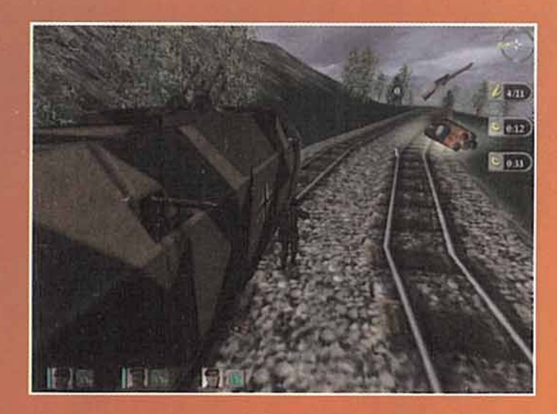
CORAZÓN DE LA CAMPAÑA

A las 20:14 de ese mismo día ya estaba preparado el comando para asaltar la refinería de Bérgamo, en la que debíamos liberar a los pilotos capturados y además destruir los únicos tanques de almacenamiento que aún funcionaban. En nuestro equipo debíamos incluir, esta vez por necesidad, explosivos y granadas Mills británicas.

Planeamos la misión atendiendo a la información que disponíamos, en la que se nos avisaba del peligro de las torretas de vigilancia que estaban orientadas hacia el interior del complejo y la situación de las patrullas. Nos encontrábamos en un paso subterráneo y nos dirigimos hacia delante hasta la primera escalera que daba al punto indicado. Uno de nosotros armado con una Browning fue el primero en subir por la escalera. Nada más salir a la superficie dió media vuelta y se pegó a la pared de uno de los tanques, el más cercano, y fue bordeándolo en el sentido opuesto a las agujas del reloj con el fin de neutralizar el hombre de la primera torreta, situada en la esquina noreste del complejo. También había otro soldado a pie un poco más adelantado y después de unos segundos apareció otro más que estaba patrullando por el ala norte del complejo. Después de acabar con los tres, nuestro hombre se dirigió hacia los otros dos soldados que estaban en el







punto indicado antes de la misión. Una vez limpiada relativamente la zona, el resto del comando salimos por el mismo acceso.
El francotirador se dirigió al punto indicado, subiendo a uno de los tanques para eliminar la amenaza de las otras dos torretas. Arrastrándose por el techo divisó un hombre en el tejado de la refinería, después al soldado de la torreta sudoeste y al de la esquina noroeste, y los despachó por ese mismo orden.
Otro hombre avanzó hacia el edificio desde el acceso subterráneo y en el último grupo de tanques de combustible disparó sobre unos bidones que al explosionar se llevaron por delante a otro soldado alemán. Muy cerca había otro acceso abierto a las cloacas por el que tiró una granada que alcanzó a un soldado que las patrullaba.
Por mi parte me dispuse a preparar las cargas explosivas, así que el resto del equipo se alejó hasta la zona noroeste del complejo en la que había estacionados varios vagones. Uno de ellos, de paso, liquidó a un centinela que custodiaba la entrada del edificio. Coloqué las cargas en los tanques que se nos había indicado con el tiempo suficiente para sustraerme de la explosión cumpliendo así uno de los objetivos.
Una vez reunidos en la puerta del complejo, nos dispusimos a asaltarlo. Había cuatro soldados dentro, uno en la plataforma metálica elevada de la derecha que conducía hacia el nivel superior y otros dos, muy peligrosos, en el lado izquierdo, una granada y unas cuantas ráfagas certeras bastaron para que fueran historia. Después, subiendo por la estructura metálica hasta la tercera planta entramos en una oficina donde despachamos al cuarto soldado e interrogamos a un civil que allí se encontraba. Los prisioneros habían sido trasladados poco antes de nuestra llegada a la Estación de Piamonte. Sin más, nos introducimos en el acceso subterráneo más cercano en el que nos topamos con más soldados y regresamos por donde habíamos venido.

TORBELLINO

Llegamos a la estación de Piamonte esa misma madrugada a la 1:52 ya del día siguiente. La cerrada noche nos daba cierta ventaja, pero sería también más difícil apuntar en la oscuridad. Aparte liberar a los pilotos, teníamos que destruir un transformador e incendiar un vagón cisterna que serviría de diana a nuestros bombarderos. Repasamos una y otra vez el plan, puesto que era necesario conocer con exactitud las posiciones enemigas, y sabíamos que adicionalmente habría más hombres esperando nuestra llegada.
Nos dividimos en dos grupos, alternando cada actuación. El primero iría abriéndose paso hasta la estación con una ametralladora que fue una vez más necesaria para eliminar los hombres que estaban a cargo de las baterías antiaéreas y demás soldados patrullando por la estación. Afortunadamente, en el mapa estaban detalladas casi todas las amenazas, así que su consulta fue primordial.
El otro grupo con un francotirador se dirigió hacia el norte de la estación bordeando el muro por el interior y eliminando las posiciones de las zonas más oscuras de la estación. Así nos libró de una peligrosa ametralladora y varios centinelas. Después se retiraron hacia el punto de salida.
Por nuestra parte, el avance al edificio de la estación resultó complicado, pero una vez allí sólo tuvimos que ocuparnos de un par de oficiales que había en su interior. El civil que allí quedaba nos informó sobre los prisioneros. Habíamos llegado tarde, pero existía la posibilidad de interceptar al día siguiente el tren en el que habían partido. Sólo nos quedaba cumplir el resto de los objetivos.
Colocamos la bomba con el máximo retardo en el transformador tras abatir a los soldados que lo custodiaban y después incendiamos el vagón cisterna indicado, para lo que bastó una granada. Rápidamente nos alejamos hacia el punto de salida ya que no tardarían en aparecer nuestros bombarderos y arrasar la zona.

CAÍDA DEL FÉNIX

A las 10:42 llegamos al punto de inicio de la misión. Habíamos llegado al lugar en camión para interceptar el tren que había quedado bloqueado al haberse derribado un puente. La fortuna nos brindó una última oportunidad para rescatar a los pilotos prisioneros que estaban confinados en uno de los vagones.
Nuestro tirador se pasó al lado derecho de la carretera y fue avanzando hasta que tuvo a tiro uno de los vigías al que derribó. Más adelante, disparó a los soldados que había patrullando bajo el puente, pero al pasar debajo éste, observó que más soldados se dirigían a los edificios de la vieja granja para reforzar la defensa, así que se quedó debajo el puente pegado a uno de los pilares para resguardarse, cambiando su rifle por un subfusil por si pudiera acercarse algún nazi.
Otro hombre se dirigió a la izquierda, subiendo a la segunda montaña más al norte desde la carretera en la que encontró a un vigía más que liquidó. Cambió su subfusil por una ametralladora, ya que desde lo alto podía derribar un gran número de enemigos: unos sobre otra montaña más cercana a la carretera y otros alrededor de los edificios de la vieja granja.
Ya sólo quedaban por destruir los vagones blindados y los hombres que hacían patrulla a lo largo del tramo de vía en el que estaba estacionado el tren. Entonces entré en acción dirigiéndome por la carretera al primero de los tres vagones. Era crucial acercarse de modo que mi silueta no ofreciera ángulo posible a las potentes ametralladoras de estos vagones, así que pasé por debajo del puente y salí por el lado donde se encontraban los hombres de patrulla. Abatí el que quedaba a mi izquierda cuando lo tuve a tiro desde un punto pegado a la base de la vía, más o menos a la altura del primer vagón blindado. Luego destruí el mismo lanzando unas granadas hasta que acerté de lleno. Subí a la vía eliminando al otro soldado que paseaba junto a la vía, me pegué a ella y me dirigí a los otros dos vagones agachado para no dar la posibilidad a sus ocupantes de dispararme. Coloqué dos cargas junto a los mismos con el tiempo máximo y me situé sobre la vía más adelante, mirando a la parte trasera del tren pero a una distancia prudencial. Cuando las bombas estallaron acabamos con todas las amenazas pudiendo llegar por fin a los pilotos que tanto esfuerzo nos costó liberar.

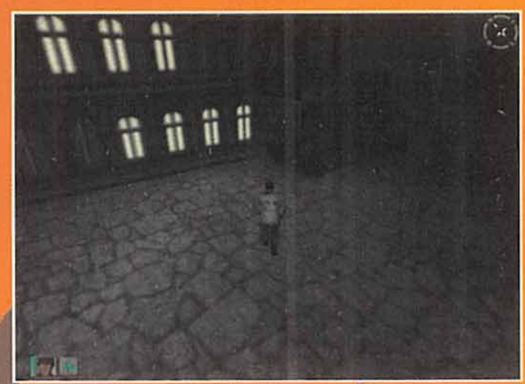
La Segunda Guerra Mundial había comenzado y la incertidumbre sólo hacía presagiar que la amenaza de la ocupación nazi se extendería por toda Europa

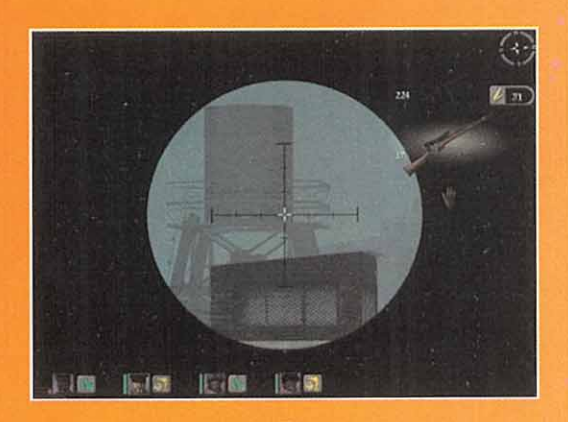


OPERACIÓN 2
PUERTA DE PLATA

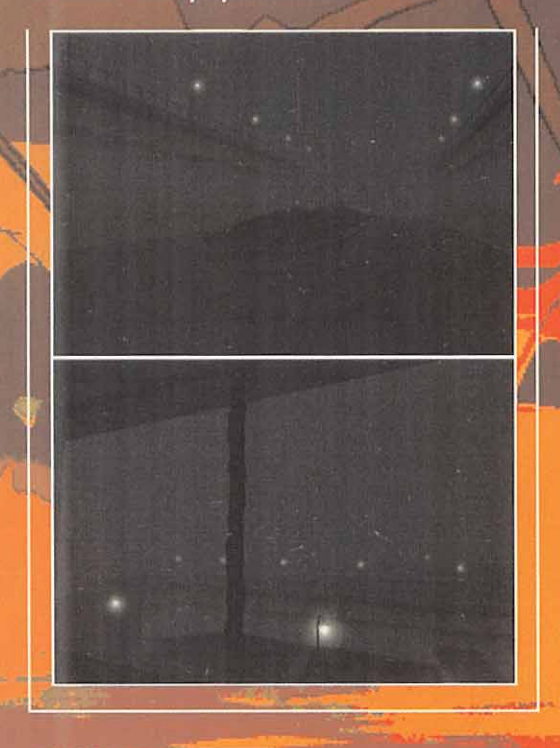
Cinco de septiembre de 1942, espacio aéreo de Yugoslavia. A bordo de un transporte de combate Lancaster de la RAF, nuestro equipo debía ser lanzado en un punto estratégico sobre unas colinas próximas a nuestro objetivo principal en esta campaña, una compuerta en el Danubio por la cual pasaba la totalidad de la flota mercante que abastecía de recursos energéticos a las tropas alemanas de la zona. Las defensas antiaéreas hicieron blanco en nuestro avión obligándonos a lanzarnos precipitadamente en una zona alejada y desconocida, lo que nos ocasionó un severo contratiempo. No fue fácil sobrevivir en tan adversas circunstancias e igualmente difícil encontrar el modo de llegar por otros







medios al objetivo. Al menos acertamos al elegir el mismo equipo que en la campaña de Italia y sobre todo en reclutar a un tipo que destacaba por ser extremadamente sigiloso ya que se reveló de vital importancia. No sería necesario llevar explosivos puesto que los miembros de la resistencia local con los que teníamos que contactar nos los proporcionarían.



CUCHILLO ROTO

Eran las 9:24 cuando aterricé en paracaídas en pleno monte y mi primera preocupación fue reunir a los miembros del comando dispersos en un amplio radio. Quizás hubiera sido preferible haber contado con un solo hombre para esta misión y así evitar esta tarea dadas las circunstancias. Por fortuna, el segundo y tercer componente de los cuatro que formábamos el comando tenían una ametralladora y un subfusil respectivamente con los que hacer frente a las patrullas que no tardaron en descubrirles.

Una vez calmada la situación y eliminadas aparentemente las patrullas que operaban en la zona, consulté el mapa y vi que, bajo el puente de una línea férrea, había una salida del valle en el noreste, así que ese sería el punto de fuga que teníamos que alcanzar. Reuní a los hombres en el punto más al noroeste para seguir una ruta paralela al camino. Ésta nos llevaría hacia el puente afrontando los dos posibles puestos de control en dos cruces a lo largo del camino con cierta ventaja. Por su parte, debieron estar alerta ante el peligro de toparse con alguna patrulla de la zona antes de tener tiempo de reaccionar. Si alguno de ellos se encontró con algún alemán, debió abatirle sin problemas. Desde allí nos dirigimos al norte de la zona, concretamente a un par de cobertizos desde los que planeamos el asalto a la encrucijada de caminos que estaba custodiada por un centinela y una caseta donde habría algún guardia con toda seguridad. Detrás de unos troncos, un poco más delante de allí, nuestro francotirador más experimentado abrió fuego contra el centinela y otro soldado que salió a nuestro encuentro. Avanzamos hasta ese punto y allí nos detuvimos hasta que nuestro miembro armado con la ametralladora se adelantó abatiendo a tres soldados más en el último control, desde una distancia a la que apenas podían verse. De este modo, una vez eliminadas las amenazas, nos dirigimos hacia el noreste abandonando la zona.

VIAJE A LA OSCURIDAD

A pesar de haber sobrevivido al derribo y lograr reunir el comando, estábamos muy lejos de Puerta de Hierro, lugar donde se encontraba el objetivo principal de la campaña, así que era primordial hacernos con un medio de transporte. Esa misma noche planeamos robar una patrullera para nuestro propósito que se encontraba en un islote en pleno Danubio, a su paso por Velke Gradiste. El único acceso era un puente fuertemente vigilado desde la ciudad, en la cual se había establecido el toque de queda. Era totalmente imposible hacerse con la patrullera a no ser que pudiéramos llegar hasta ella sin ser descubiertos, así que decidí que "un solo hombre", el más "sigiloso", era el indicado para esta misión. Conocí los detalles de la misión en un informe que él mismo me ofreció posteriormente, del que conservo un extracto:

B.S.A.S. INFORME MISIÓN

Sdo. William Hobbs.

"Inicié la misión a las 0:17 del 6-9-1942, armado tan sólo con una ametralladora Browning que evitaría tener que utilizar en todo momento. Tras consultar el mapa, determiné que lo más apropiado era hacerme con un atuendo de civil y callejear por la ciudad hasta llegar al puente que daba a la isla. También oculté el arma dejando mis manos libres, puesto que rondando la medianoche las patrullas no tardarían en aparecer y necesitaba pasar absolutamente inadvertido. No obstante, aunque no tuve ocasión de comprobarlo, dudo que de haberme topado con alguna hubiesen dudado en dispararme.

Esperé un instante hasta que apareciese uno de los tranvías que por aquella calle pasaban y me puse a correr a toda prisa tras de él. Al rebasar un pequeño automóvil amarillo a mi derecha, me interné en un callejón que daba a un patio interior ajardinado. La salida estaba a la izquierda y atravesando una calle llegué a otro callejón enfrente de mí que, de nuevo, conducía a otro patio interior. En éste me detuve un momento ya que encontré al fondo, tendido en unas cuerdas, el atuendo de civil que necesitaba, así que no tardé en cambiar mi aspecto. Aparte de la callejuela por la que había entrado, había dos más; una quedó descartada ya que me conduciría de nuevo al paseo paralelo al río y ya estaría siendo patrullado. Consulté el mapa de nuevo para llegar a través de las callejuelas a otro patio más adelante, y después a la avenida que se prolongaba en el puente hacia el islote. Dejé de correr por fin cuando vi la avenida, y andando pausadamente pero sin detenerme, tomé la acera hacia la izquierda llegando a un camión aparcado. Afortunadamente, la puerta estaba abierta, así que entré y lo puse en marcha dirigiéndome, sin acelerar demasiado, al puente en el que arrollé a dos soldados, sin alertar al resto de las patrullas.

Una vez en el islote, aparqué el camión bloqueando la puerta de la cantina y distinguí en el muelle la silueta de un centinela. Tomé un coche militar aparcado cerca del acceso del muelle. Maniobrando lentamente y con cuidado logré hacerlo descender por los escalones que daban al muelle de la lancha. Así arrollé de nuevo al centinela que tanto me inquietaba sin darle tiempo de reaccionar y seguí avanzando muy lentamente hacia, aproximadamente, la mitad del muelle. Ya estaba casi a mi alcance. Abandoné el coche y me apresuré a la patrullera entrando por la puerta en la cabina del timón. Una vez dentro, al ponerla en marcha, los alemanes se percataron de la situación y empezaron a hacer disparos inútiles que no lograron atravesar la cabina mientras me alejaba. Al momento estaba navegando por el Danubio a salvo de los alemanes y a los mandos de nuestro transporte.

Fin del informe."

PÉRGOLA

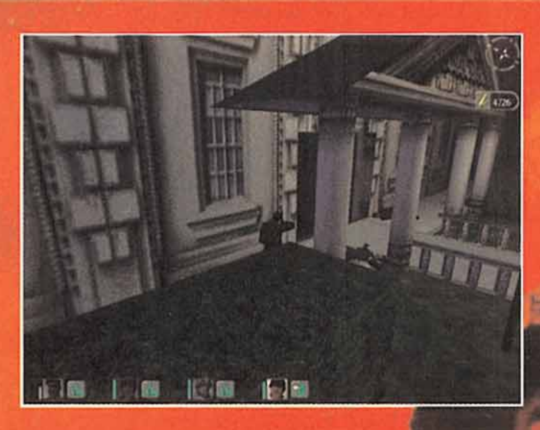
Por fin llegamos a las 8:32 de la mañana siguiente con la patrullera a Puerta de Hierro y frente a nosotros, a lo lejos, veíamos el objetivo que debíamos destruir. Dado que había resultado imposible contactar con la resistencia local para proveernos de explosivos, el tanque situado sobre el puente era la única opción para alcanzar la esclusa, ya que tenía un cañón de gran calibre y estaba en una zona privilegiada para hacer blanco. Antes de nada, en la patrullera nos situamos de la siguiente forma: un soldado se encargaría del timón dentro de la cabina, los otros tres nos colocamos en la cubierta posterior de la lancha agachados, mirando al frente y cubiertos por la cabina. Un franco tirador en el lado derecho, y los otros dos hombres en el lado izquierdo y en el centro respectivamente.

Dejamos la patrullera en la playa a la altura en la que comenzaba una verja que cubría el complejo de la presa. En ese momento había un alemán en la superficie central disparando que estaba al alcance de nuestro francotirador. También se encargó de su homólogo situado en la torre de un depósito de agua, dos hombres más sobre el puente a lo lejos y un oficial que se encontraba en el margen izquierdo del río junto a una caseta. Al abatir a este último, dos hombres salieron de la caseta abriendo fuego, pero tras un corto tiroteo fueron liquidados.

La cosa se calmó un poco, pero dado que nuestra presencia habría sido advertida, no tardarían en aparecer más alemanes en oleada. Armado con una ametralladora, desembarqué en la orilla un par de metros antes del punto donde comenzaba la verja. Tendido justo donde empezaba la vera del río podía cubrir el lado este del mismo sin que la verja citada me estorbase. El resto del comando, salvo el hombre a cargo del timón, también desembarco, pero se limitaron a ponerse a cubierto junto al casco de la lancha a la espera de acontecimientos. Al poco tiempo vi aparecer por el sudeste, casi frente a mí, las siluetas de los soldados alemanes que nos







habían seguido desde Velke Gradiste para interceptarnos. Los barrí con la ametralladora antes de que pudiesen tomar posiciones e inmediatamente me di media vuelta para neutralizar otro ataque procedente de la otra orilla. A partir de este momento todo fue más sencillo. El francotirador se adelantó para eliminar los soldados cerca en la entrada y del barracón del lado oeste de la esclusa desde una distancia prudencial, en la carretera paralela al río. Además hizo lo propio con un soldado que subió hasta colocarse en al lado del tanque. Otro hombre se hizo cargo de un francotirador enemigo también en la torre del deposito de agua que apuntaba hacia el norte y a otro soldado más bajo el puente. El camino ya estaba despejado, sólo quedaban dos centinelas en el otro extremo del puente que despaché con dos granadas desde el puente, fuera de su ángulo de tiro. Regresé hacia donde estaba tanque y ocupé la torreta, y fueron necesarios varios disparos a la compuerta para destruirla. Abandonamos el lugar por la salida aprovechando un coche estacionado en la superficie del complejo.

SEPULTURA EN LA MONTAÑA

Eran las 10:02 del siguiente día cuando iniciamos nuestra salida de la región de Prístina. En nuestro camino estaba la base atrincherada de los Partisanos que había sido ocupada por guardias rumanos.

Inmediatamente ordené a los hombres se echaran al suelo para evitar los disparos de dos guardias que aparecieron frente a nosotros en el puente de entrada a la base sobre un riachuelo. No tardaron mucho en caer.

Dado que el camino y el perímetro de la base estaban plagados de minas nuestro tirador debía eliminar el guardia encargado de la primera ametralladora. A nuestra derecha había un paso para el riachuelo gracias al cual aquel ganó una posición idónea para dispararle desde su espalda. Desde allí se acercó a la base observando con sigilo que varios hombres patrullaban el perímetro y también podían verse otros situados en varios puntos de la trinchera. Cualquier disparo alertaría a los guardias, así que con precisión y sin perder su cubierta, les disparó certeramente. Debía hacerlo con rapidez para no darles tiempo a reaccionar. Primero abatió a los que hacían patrulla y después a los que alcanzó a ver en la trinchera. Nuestro tirador cambió al subfusil momentáneamente –era más adecuado para defenderse– y mientras se cubrió de nuevo. El resto del comando nos dirigimos a la base armados con fusiles de asalto por la brecha que el tirador había abierto. No tardarían en aparecer más guardias, así que avanzamos unos cuantos metros por la trinchera que cubría el primer búnker para eliminarles. Cuando la situación se calmó levemente, irrumpimos en el búnker. Desde fuera había algunos a tiro y seguidamente unas cuantas granadas dentro que debieron causar estragos y los guardias que quedaban fueron liquidados desde dentro. Rodeando el búnker por la trinchera, nuestro tirador podía apuntar a algunos guardias más, situados más adelante, las entradas del otro búnker, y en las trincheras de acceso al mismo. Nos dirigimos al siguiente búnker limpiándolo de la misma manera y también una última sala que quedaba un poco más adelante. Consultamos el mapa una última vez para orientarnos correctamente y salir por el punto indicado.

ÚLTIMA CORTESÍA

A las 10:42, después de abandonar la base de los Partisanos, nos dirigimos al aeródromo de Prístina en el que un transporte de la RAF tenía previsto aterrizar. Sólo dispondríamos un minuto para subir al avión antes de que despegase para abandonar la zona. Pero antes era necesario librarnos de los enemigos que nos venían pisándonos los talones para "despedirnos", de lo contrario, el avión no podría ni tan siquiera aterrizar.

Todo el comando avanzamos hasta el borde de la pista sin llegar a ocuparla. Sabíamos que los ataques provendrían del lado noroeste de la pista, así que nos separamos unos metros procurando abarcar todas las amenazas y nos echamos al suelo. Afortunadamente, conservaba la ametralladora con suficiente munición y el resto de los hombres se habían equipado con un buen número de cargadores.

Inmediatamente empezaron a aparecer por varios flancos, pero el terreno y la distancia nos permitieron apuntarles sin demasiada dificultad. Abatimos numerosos enemigos además de un sidecar que se pretendía acercarse a toda velocidad. Un par de enemigos que intentaron entrar por el otro lado de la pista fueron eliminados por uno de mis hombres sin mayor problema.

Cuando logramos sofocar la ofensiva, no tardó en aparecer el transporte. Aterrizó y empezamos a correr hacia su posición a toda prisa. Giró para enfilar la pista de nuevo y cada miembro fue ocupando su puesto en el avión. Al instante, despegamos elevándonos rápidamente y abandonamos la región, por fin.

No tardarían en aparecer más patrullas enemigas, así que avanzamos unos cuantos metros por la trinchera que cubría el primer búnker para eliminarles



OPERACIÓN 3

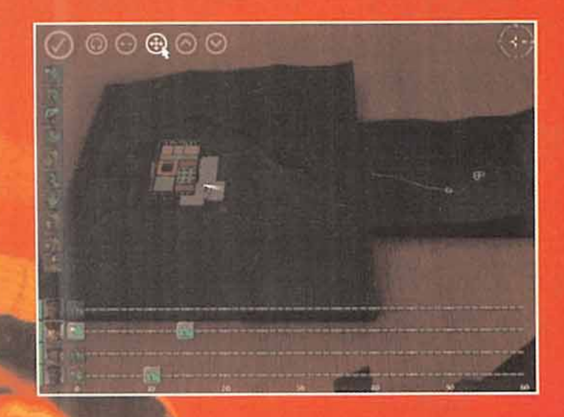
LLAMADA DEL DIABLO



Alemania, 24 de abril de 1943. La guerra se encontraba en su máximo apogeo ,así que las operaciones de sabotaje se hacían cada vez más necesarias para truncar los intereses alemanes en el frente. En concreto, debíamos desbaratar el desarrollo de un nuevo arma proyectil que podía ser lanzada desde gran distancia. Un comando de las SAS fue requerido para llevar a cabo tales misiones introduciéndose en pleno corazón de Alemania. Dada la naturaleza de los objetivos, las bombas de relojería eran imprescindibles, así que equipé al comando con más de una veintena. Rifles de precisión, subfusiles de asalto, ametralladoras y granadas debían contar con gran cantidad de munición y también fue necesario contar con un par de minas antitanque y un bazuca. Aún así, en todas las misiones no perdimos oportunidad de capturar todo el armamento enemigo cuando fue posible.

PORTAL DE FUEGO

Región de Geluwedorf, 21:49. Nos encontrábamos en el laberíntico jardín del centro de descodificación de Abwehr que teníamos que asaltar. La complejidad de la misión







radicaba en que debían ser destruidas absolutamente todas las estanterías de archivos de la planta superior del edificio adjunto en el ala este del centro. Obviamente, debíamos contar con un gran número de explosivos, veinte al menos.
Consultando el mapa llegamos a la mansión liquidando a los soldados que hacían patrulla por el parque, un oficial que disparaba desde un balcón y varios hombres más alrededor del edificio junto al coche oficial.
Al entrar en la mansión por la entrada sur, previa consulta del mapa, nos encontramos a varios hombres en la escalera para los que una granada y unos cuantos disparos certeros de mi subfusil fueron suficientes. Revisamos cada estancia apuntando con precisión para no dar opciones de reacción a los soldados del cuerpo de guardia. Uno de nosotros, subiendo por las escaleras, abatió dos soldados más en la planta alta y, después, se dirigió por la salida al camión, junto al cual había un alemán custodiando la salida. Liquidándole la evacuación de los prisioneros quedó asegurada.
Por mi parte irrumpí en las salas del cuerpo de guardia acabando con todos los enemigos que allí dentro encontré y después nos aseguramos de que la planta, estaba libre de nazis.
Cuando hicimos la comprobación, otro hombre se dirigió al sótano por el pasadizo que había al final del pasillo, hacia el ala este del edificio. Bajando las escaleras encontró el sótano vigilado por dos soldados, les eliminó y robó las llaves de las celdas a uno de ellos. Cuando abrió las puertas de reja encontró a los prisioneros y les ordenó que le siguieran hasta el camión frente a la salida sur, momento en que quedaron libres.
Entonces era el momento de poner las cargas. Me dirigí a la planta alta de la mansión y revisé todas las salas neutralizando a los dos soldados que aún había en la parte oeste del edificio. El hombre que quedaba conmigo en el edificio subió por las escaleras del mismo pasadizo antes abierto y allí mismo encontró un enemigo, después de la puerta otro y dos más en la sala principal que albergaban los archivos. Las estanterías de archivos estaban repartidos en tres salas, una principal albergaba la mayor parte y otras dos al otro lado del pasillo y contiguas entre sí. Hubo de colocar las bombas de relojería coordinado su tiempo para tener tiempo de escapar de cada una de las salas, y en lugares estratégicos para asegurar la destrucción de todos los archivos. Todas las cargas, más de veinte, fueron necesarias y generaron una potente explosión en cadena. Ya habíamos llamado suficiente la atención así que nos dirigimos al coche oficial que nos serviría para la huida.

CLAVE DE LA TRAMPA

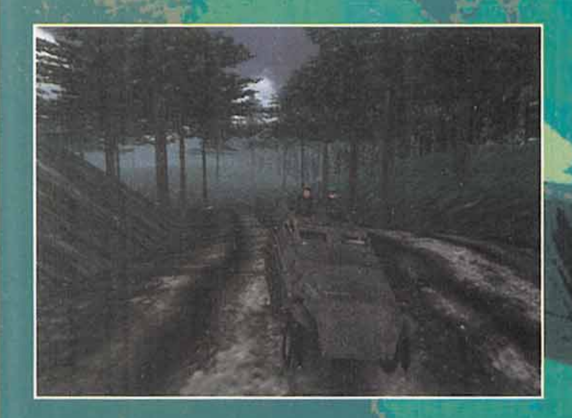
Heidelberg, 4:36. En la villa que nos disponíamos a asaltar se encontraba el Comandante Steiner al que debíamos capturar, para que cooperase con nosotros en el posterior sabotaje al complejo de investigación y producción del nuevo armamento balístico que preparaban los alemanes. Sería necesario para que se prestase a tal colaboración acabar con todos los soldados que custodiaban la villa previamente, ya que de no ser así Steiner no se entregaría jamás.
Estábamos ocultos entre los árboles al norte de la casa, así que nos dirigimos con sigilo a un punto desde el que podía verse un deflector. A distancia, nuestro tirador era el indicado para despachar al guardia que movía el foco, así como al otro que también vigilaba desde una esquina en la misma terraza. Después, nos ocupamos del que rondaba por el exterior cuando éste se puso a tiro y, una vez hecho esto, entramos en la villa por una de las tres puertas de la verja que estaban sin cerrar. Acabamos primero con el soldado que patrullaba por el jardín y seguidamente con los dos que cubrían la entrada principal en el lado sur.
Preparamos el asalto al edificio para entrar por una de las cristaleras situando a dos hombres apuntando ala misma desde varios ángulos, cubriendo así mi entrada uno de ellos con una ametralladora Browning. Al hacerlo, los alemanes oyeron algo, así que me dirigí rápidamente a uno de los rincones de la sala apuntando hacia el centro y observando las puertas. Por una de ellas salieron alemanes que no fueron problema, y en la sala más interior había más, pero pasaron a la historia con un par de granadas. Cuando pasó el peligro relativamente fui recorriendo todas las salas, primero las de esa planta y luego las de la superior, pero muy atento porque me encontré alemanes en gran número de ellas. Tuve además la suerte de encontrar una ametralladora alemana y bastante munición en un cuartucho de la planta baja.
Habiendo acabado con todos, me dirigí a la sala en la que estaba Steiner que estaba acompañado de otro soldado al que no di opción. Después de esto, Steiner no pudo negarse a cooperar con nosotros, bastaron unas convincentes palabras...

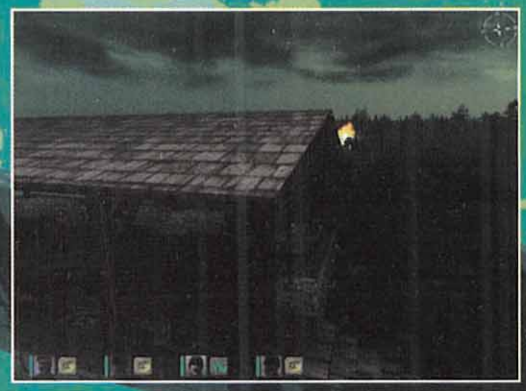
NIDO DE VÍBORAS

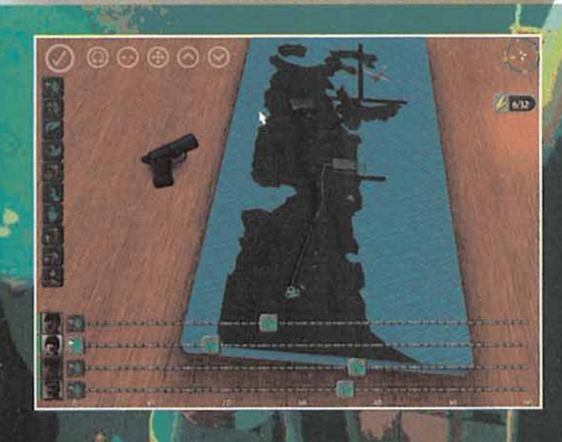
Factoría de armamento de Peenemünde, 8:02. La mañana siguiente pudimos infiltrarnos en el complejo de investigación y desarrollo de armamento balístico gracias a la mascarada con Steiner. Las armas robadas y los uniformes alemanes debían ser de gran ayuda. Teníamos que colocar las cargas en un almacén de explosivos, pero antes de que pudiéramos reaccionar, el maldito Steiner había pulsado la alarma y corría hacia los guardias para alertarlos de nuestra presencia.
Inmediatamente, nuestro hombre armado con una ametralladora pasó a la habitación contigua a la nuestra, situándose frente a la entrada que daba al complejo por donde no tardaron en aparecer alemanes. Mientras, yo recogí otra ametralladora alemana que había en la mesa del despacho de Steiner, así como una caja de munición y me moví a reforzar la posición del hombre de la Browning.
En la base se originó una explosión en cadena debida a los impactos de ametralladora que efectuábamos, tanto al equipo como al personal del complejo y los vehículos estacionados, resultando la base seriamente dañada. Habíamos cumplido, pues, el objetivo, pero ahora teníamos que escapar. Rápidamente, cambiamos nuestra arma al subfusil y nos dirigimos a la salida, pero en el camino aún nos encontramos algunos guardias más. Una vez llegamos, los otros dos hombres se dirigieron al mismo punto y todos nos reunimos el portón de salida del complejo.

HUIDA DEL INFIERNO

Eran las 8:48 cuando salimos por el portón al exterior del complejo. Aún corríamos un gran peligro ya que los guardias estaban alertados. Entonces, planeamos llegar hasta el aparcamiento para robar un blindado SdKfz 251 y cubrirnos así de los disparos de pequeño calibre, pero el problema es que para ello debíamos atravesar la base. Dadas las circunstancias, no estaba de más llevar algunas granadas de mano alemanas y un bazuca.
Al poco tiempo ya había guardias disparando sobre nosotros a lo que respondimos con contundencia; nuestro hombre más resistente se alentó por el margen izquierdo del camino neutralizando una ametralladora de torreta primero a la izquierda, elevada sobre las casetas de los perros y también a los hombres de la guardia que salieron en mi busca. Decidí ir avanzando, girando en la primera intersección a la derecha disparando con precisión sobre los hombres de torreta que encontré en mi camino. Fueron tres, la primera al girar a la derecha en la primera intersección, en un rincón sobre el camino, otra a la derecha de éste y una tercera más adelante. Cuando hube eliminado la amenaza de las torretas para acceder al aparcamiento, me quedé tendido atento a cualquier amenaza.
El soldado de nuestro comando armado con ametralladora se dirigió por el camino que yo había limpiado hacia el aparcamiento, pero un par de metros antes de llegar al acceso de dio media vuelta y empezó a correr hacia mi posición, doblando la primera esquina. De nuevo dio media vuelta para recibir a los alemanes que de la guardia que iban en su busca y se tendió en el suelo. Al ir apareciendo, cayeron todos como moscas víctimas de los disparos de su ametralladora, y así quedo libre el acceso al vehículo que necesitábamos, al que subimos todos los miembros según íbamos llegando.
Todo parecía ir bien, pero al salir del recinto vimos que tras un pequeño puente que era obligado atravesar, un tanque apostado bloqueaba la huida. Salimos del vehículo antes de que pudiese apuntarnos, cubriéndonos con la







caseta que, junto al puente y el tipo de la ametralladora, se quedó apuntando al camino por si algún soldado salía de la caseta o del tanque, cosa que ocurrió enseguida, pues intentó dejar una mina en el camino.
Pensamos en confundir al artillero de la torreta con dos hombres rodeando ambos lados del camino, uno amagó y se cubrió tras la esquina de la caseta repetidas veces y el otro fue avanzando por el exterior de la alambrada en el lado izquierdo del camino hasta que con granadas –el bazuca hubiera sido igualmente efectivo–, hizo blanco en el monstruo metálico y liberó el camino de huida que tomamos subidos en el blindado de inmediato.

CERRAR EL FUEGO

Carretera a Peenemünde, 10:24. La situación era desesperada, debíamos encontrar el desvío que conducía a aquella localidad y teníamos todo en contra. La probabilidad de no sufrir bajas era casi inexistente, ya que los alemanes habían desplegado toda una brigada motorizada para interceptarnos, nos seguía de cerca un tanque y además no contábamos con un mapa de la zona. Fue la misión más complicada de todas la que llevamos a cabo.
Como primer miembro del comando me dedicaría de momento a conducir, pero antes de entrar en el vehículo di media vuelta y coloqué, unos metros detrás, dos minas en el camino, justo en los dos surcos centrales para asegurar el éxito de la trampa. Inmediatamente, me puse a los mandos del vehículo para avanzar por el camino, y disminuí la velocidad cuando el artillero de la ametralladora del vehículo empezó a disparar.
Lentamente fuimos llegando hasta tener a la explanada cerca mientras iban cayendo todos soldados de a pie que se movilizaban para dispararnos. Pero de ese modo no podíamos hacer frente a los tanques que vimos a lo lejos, momento en el cual nos desviamos hasta llegar a la vera de un río en el lado izquierdo del camino.
El lugar nos cubría de los disparos de los tanques, así que dejé allí inmóvil el vehículo. Desde ese punto, salió nuestro tirador caminando hacia delante sin abandonar la cubierta de la vera del río, y poco a poco pudo apuntar y despachar a la mayoría de los soldados que aguardaban nuestra llegada en la explanada. Siguió avanzando, una vez hecho esto, bordeando el río hasta llegar, en paralelo, a la altura del segundo tanque emplazado detrás de una barricada, junto al cual fueron eliminados tres soldados más.
Por el mismo camino nos dirigimos otros dos hombres del comando, uno armado con ametralladora y yo con un lanzagranadas bazuca. Con la ametralladora derribamos al soldado de la torreta, al final de la explanada, y tres más que salieron de sus barracones al instante. Luego destruí los dos tanques respectivamente con el lanzagranadas, desde atrás y a cierta distancia. La munición no fue problema puesto que los soldados alemanes caídos estaban muy bien equipados.
El comando que llevaba la ametralladora atravesó la explanada hasta casi llegar a la línea de los tres tanques estacionados, y como era de esperar, salieron unos cuantos soldados más de los barracones que no tardaron mucho en caer. Para colmo, esos tres tanques no funcionaban, así que con un par de granadas de mano los plantó allí para siempre.
La gran explanada estaba libre, así que el cuarto miembro se acercó con el vehículo para recogernos a todos y seguimos avanzando.
En el camino nos topamos con numerosas tropas de infantería, pero moderando la velocidad no fueron problema. Continuamos por la izquierda en la primera intersección y después de frente, hasta una cuesta en la que había un desvío hacia la izquierda que nos dio muy mala espina. Al otro lado de la cuesta estaba el último obstáculo, dos tanques más y dos hombres en ambos márgenes del camino. Con paciencia, los dos soldados a pie y los que controlaban las torretas de los tanques fueron abatidos por el francotirador. Para ello, se situó rebasando el cambio de rasante en ambos márgenes del camino a una distancia suficiente como para que los árboles le proporcionasen cierta cubierta. No obstante, no hubiera estado demás que le echase una mano con el bazuca para poder destruir los tanques.
Cuando el camino quedó libre por fin, subimos de nuevo al vehículo y avanzamos por la carretera hasta el desvío de Peenemünde que ya no tardamos en encontrar.

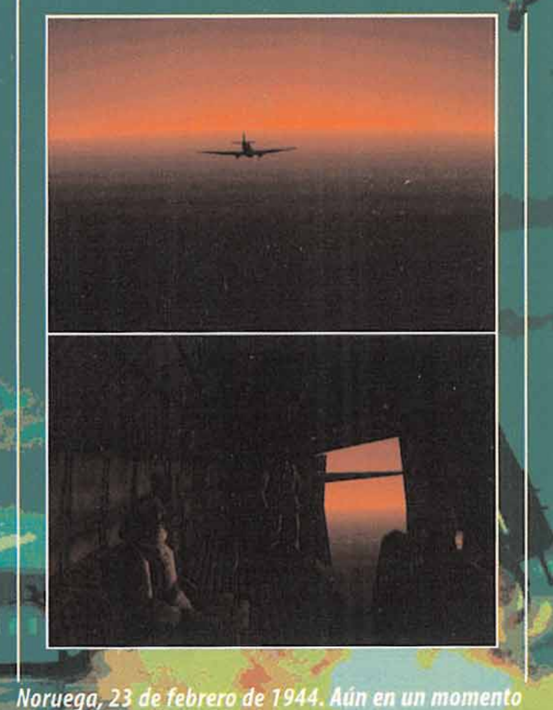
HALCÓN DE CRISTAL

A las 12:38 llegamos al muelle donde nos esperaba la catalina. Por fin teníamos una esperanza de salir de allí con vida, pero el infierno aún no había acabado. Con el mapa movilicé a los hombres. Uno armado con varios proyectiles de bazuca a la caseta de la barca preparado para disparar a los tanques si las minas no fuesen efectivas, otro hacia la ametralladora que había en la cabaña junto al muelle y los otros dos nos dirigimos a éste donde encontramos armamento y munición. Dado que llevábamos las manos vacías pudimos coger una ametralladora cada uno y yo además un par de minas que me apresuré a colocar: una en la zona indicada, pero otra por un paso a la misma altura que bordeaba la costa. El otro hombre se quedó con la ametralladora preparada en un alto desde el que tenía una gran posición para disparar, además de proporcionarle cierta cubierta, y yo me dirigí a un punto parecido justo al otro lado del camino una vez colocadas las minas. La coordinación no hubiera sido posible de no ser por el mapa.
Pasaron unos segundos hasta que los tanques empezaron a abrirse paso, el hombre en la caseta de la barca disparó cuando tuvo ocasión e inmediatamente se dirigió por la orilla a un punto posterior desde el que podía cubrirnos a los que portábamos ametralladoras si los alemanes nos desbordasen. Decenas de ellos aparecieron en oleadas durante varios minutos infernales y después se hizo la calma. La catalina quedó intacta y cuando la ocupamos nos elevamos sobre el lago, dejando atrás montones de soldados que yacían en el campo de batalla. Habíamos sobrevivido...

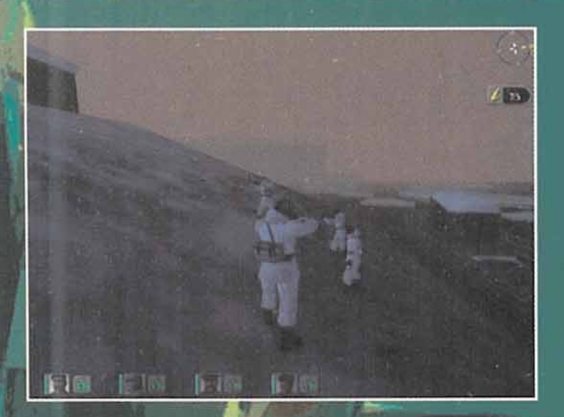


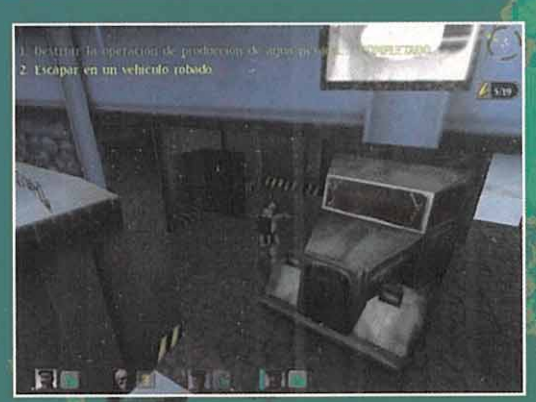
OPERACIÓN 4

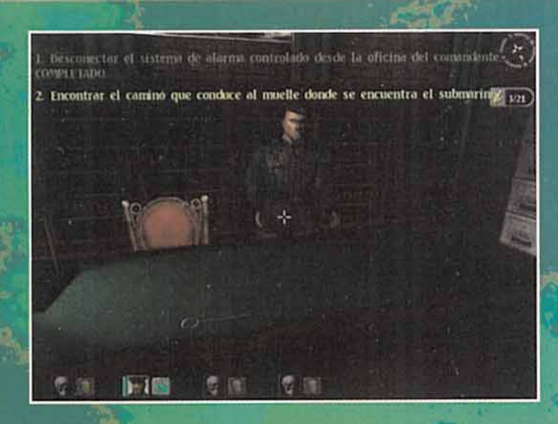
CRUCIFIJO



***Noruega, 23 de febrero de 1944.** Aún en un momento tan avanzado de la guerra, el resultado de ésta se mantenía incierto. Aunque los Aliados habíamos hecho progresos en todos los frentes, se temía que el desarrollo acelerado de nuevas armas pudiera precipitar catastróficamente el final de la guerra a favor de los alemanes. La carrera tecnológica presentaba la mayor amenaza en la investigación nuclear para futuras bombas atómicas. En este frío invierno de Noruega ya existían plantas de producción que debían ser objetivo primordial para frenar tales amenazas. Fue necesario utilizar bombas de relojería en la campaña por ser esencial-*







mente misiones de sabotaje y también armamento de asalto en general, así como rifles de precisión, ametralladoras y al menos un par de unidades de un nuevo dispositivo de localización. A lo largo de la campaña pudimos destruir otros objetivos importantes.

Los dos soldados, con el uniforme adecuado, nos dirigimos a la entrada del edificio abatiendo a todos los enemigos que preparaban desde el exterior la salida del submarino

EL MARTILLO DE THOR

Llegamos a las 0:15 a la zona Noreste de la central eléctrica de Haraldholm según el mapa. Teníamos que situar, en los puntos estratégicos, los radiotransmisores que indicarían a la artillería naval aliada, dónde debían dirigir sus proyectiles. Después de esto, sólo tendríamos cinco minutos para abandonar la base. Por esta razón debíamos primero, acabar con las defensas de la central, torretas externas, patrullas y torretas internas, para así asegurarnos el camino de salida.

Provisto de los transmisores y con una Browning disparé sobre los hombres de las torretas del lado este, algún centinela y otros que salieron al oír el alboroto de una de las casetas cercanas a la zona de nuestra llegada. Luego me dirigí a la zona vallada dentro de la cual debían ser colocados los transmisores. Entrando desde el acceso este, eliminé todos los guardias, tanto a los de a pie como los de las torretas, para lo cual tuve que rodear por completo el recinto. Finalmente me dispuse en el punto más interior de los indicados, preparado para colocar el dispositivo y mientras esperé a que la huida fuera asegurada.

Un francotirador, acompañado de otro hombre para cubrirle, recorrería el Norte de la central hasta llegar a la salida en el lado Oeste, eliminando así todas las patrullas que encontró a su paso y también las torretas del perímetro externo de la central.

Una vez la amenaza fue neutralizada, coloqué ambos transmisores y huimos en un coche estacionado rápidamente.

DIABLO DE LA NIEVE

Región de Bod^r, 1:25. En el sendero de rocas, apenas se divisaba el laboratorio cuyos archivos debíamos destruir mientras que la antena de comunicaciones quedaba aún lejos. Desde nuestra posición, el acceso por el bosque podría estar minado, puesto que no había obstáculos aparentes, así que descartamos tal posibilidad. Portando la ametralladora y acompañado de un tirador, avancé a lo largo de las rocas con sigilo, hasta que llegamos a la altura de un acceso a la izquierda que bajaba hasta el centro del complejo. Descubiertos sin saber cómo, nos apostamos para recibir a los soldados que se apresuraron a subir por el acceso, y después a otros dos hombres más que se acercaron desde un punto avanzado del camino de rocas cubierto por la nieve. Al asomarme por el borde del camino pudimos hacer blanco sobre otros hombres que guardaban el laboratorio, la zona del aparcamiento y la salida. Luego esperamos a media altura en el acceso, alerta por si apareciesen más soldados.

Los otros dos hombres caminaron también por las rocas. Cada uno portaba tres o cuatro explosivos y se dirigieron cada uno a un objetivo. Mientras, les dimos cobertura desde la cuesta.

El hombre que se dirigió a la antena apenas encontró resistencia, pero el que se internó en el edificio laboratorio tuvo que acabar con numerosos hombres que lo custodiaban. Afortunadamente iba bien armado, además localizó una sala con bidones de material explosivo que resultó el lugar idóneo para colocar la carga. Ambas explosiones fueron sincronizadas, instante en el que nos reunimos en el aparcamiento para escapar en uno de los vehículos, sin más complicación. En esta misión conocimos el fusil de asalto especial MP 44 de los alemanes que a partir de entonces no dudaríamos en capturar en el mayor número posible, ya que resultaron posteriormente el mejor arma de asalto.

LA CÁMARA TRECE

A las 2:37 llegamos al centro de procesamiento de agua pesada. Cuerpos de las SS custodiaban el complejo, que pretendía pasar por una inocua fábrica de cerveza. Liquidando los soldados junto a los dos cuerpos de guardia y a otro más que patrullaba por la zona, pude acceder a la sala principal que, ciertamente, parecía una fábrica de cerveza. Tenía dos puertas, una de ellas metálica, pero atravesé la otra sorprendiendo a un soldado al que no di ninguna oportunidad y en esa misma sala descubrí cierto armamento que nos sería muy útil. Me quedé allí, cubriendo la salida del hombre que debía entrar a colocar los explosivos. Éste llevaba una ametralladora y tomando el mismo camino se internó a través de las citadas puertas metálicas por un pasadizo que daba a las salas secretas. Encontró muchos soldados en el pasillo, en la armería y en la sala principal, cerca del objetivo. Cuando logró por fin colocar las cargas, se apresuró hasta mi posición topándose con más soldados.

Al hacer explosión las bombas, los otros dos hombres irrumpieron en el complejo despachando al resto de la guardia que se apostaba junto a los vagones cisterna, y una vez reunidos conmigo salimos atravesando las salas que conducían al aparcamiento. Acabamos con varios soldados más y llegamos al camión con el que escapamos a toda prisa.

CAZADORES DE LOBOS

Habíamos llegado a las cercanías del Lago Torvik a las 7:18 del día siguiente. Un submarino descubierto a última hora, podía amargarles el día a los nuestros, cuyos barcos operaban cerca de allí, por lo que era necesario ocuparse del asunto. Sólo dos de los hombres del comando teníamos uniformes alemanes, así que era de vital importancia encontrar más antes de acceder a la entrada del muelle por el paso subterráneo desde el edificio de la base de mando.

Los dos con el uniforme adecuado nos dirigimos a la entrada del edificio abatiendo a todos los soldados que preparaban desde el exterior la salida del submarino, y dos más que salieron enseguida del edificio de la base, a nuestra espalda. El asalto fue complicado ya que había soldados en todo el edificio. Sala a sala

Llegamos a la oficina donde el comandante nos dio amablemente la llave de acceso al pasaje subterráneo hacia la base del submarino, pero el maldito activó la alarma y más alemanes fueron a nuestra busca.

Por fin llegamos al acceso de la base en la que otros soldados esperaban, justo bajo las escaleras pero no duraron mucho puesto que desde arriba eran blanco fácil. Los otros dos hombres se movieron después hasta nuestra posición, no sin antes recoger los uniformes de la lavandería y una vez juntos nos internamos en el pasillo que conducía al submarino.

CAZA DEL PEZ DORADO

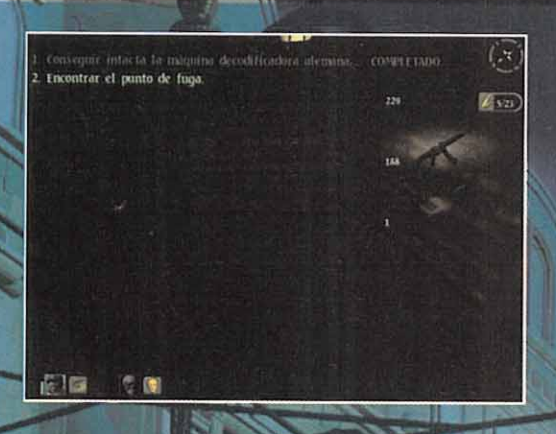
Estábamos en el otro extremo del pasadizo a las 7:49. Cuando salimos, antes de tomar las escaleras lanzamos unas cuantas granadas con las que despejamos la sala, ya que a pesar de los uniformes no sería imposible pasar inadvertidos. En ella había un blindado que no dudamos en utilizar, ya que a partir de ese momento empezaron a aparecer soldados, y una vez dejaron hacerlo nos adentramos en el primer muelle a través de la sala contigua, despejándolo y volviendo posteriormente a esta última sala.

Antes de penetrar en el muelle del submarino uno de nosotros, el más resistente, fue recorriendo a pie varias estancias en la que tuvo que disparar a varios guardias para









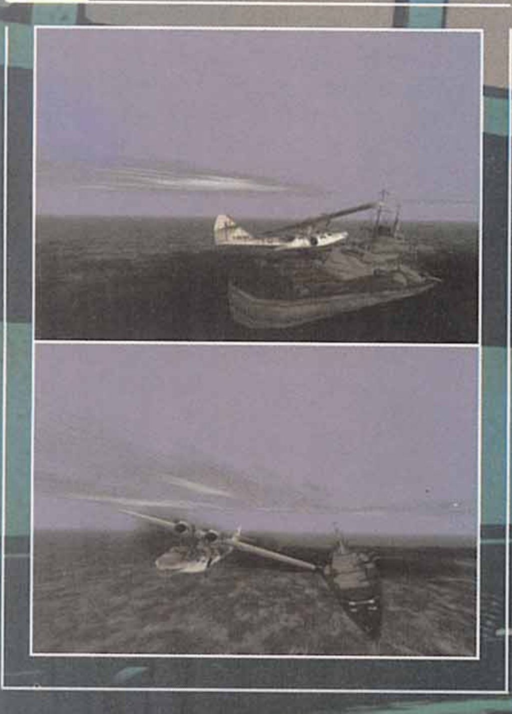
evitar sorpresas y cuando así lo hizo abrió las puertas de la sala del muelle en la que irrumpimos con el vehículo. Todos los enemigos fueron neutralizados pero, por entrada al muelle a la derecha, numerosos soldados fueron a interceptarnos en el momento en que uno de nuestros hombres se disponía a poner las cargas. Afortunadamente este llevaba una ametralladora con la que los pudo contener y neutralizar a todos, desde un punto del muelle en el que dicha entrada quedaba a su izquierda.

Salimos de allí una vez puestas las cargas, sin embargo fuera del complejo, otros enemigos nos tenían preparada una sorpresa por lo que a pie me asomé a la salida abatiéndoles con precaución. Luego tomamos uno de los vehículos blindados y nos apresuramos a alcanzar la salida.



OPERACIÓN 5

BABILONIA



En las gélidas aguas del Mar del Norte en este 31 de mayo de 1944 un acorazado alemán abatido por torpedos se mantenía a flote casi ufano a pesar de que los serios daños en toda su estructura no le mantendrían mucho más tiempo a salvo de su irremisible destino en el fondo del mar. Ya evacuado, nuestra única misión en esta campaña fue la de poder hacernos con uno de los decodificadores que los alemanes utilizaban para encriptar códigos secretos. Todo apuntaba a que éste pudiera estar escondido a bordo del barco.

Estos dispositivos serían de vital importancia para la inteligencia militar en la guerra, puesto que permitieron a los Aliados interceptar los mensajes y, por tanto, adivinar las posiciones enemigas en el momento de la gran ofensiva que se preparaba entonces en las costas de Normandía.

Preparamos el armamento a conciencia, aunque era muy sencillo elegirlo ya que era una misión de asalto. Es decir, algunas granadas británicas, subfusiles de asalto y, por si acaso, el hombre más aguerrido de nuestro comando se llevó una Browning.

Los cuatro habíamos sido elegidos para la misión por nuestra forma física y capacidad de reacción. La principal dificultad estaba en que las galerías del barco eran como un laberinto y era difícil ver un alemán al acecho para apuntarle con cierta antelación, pero sobre todo porque obviamente carecíamos de un mapa del interior del barco.

BABILONIA

Eran las 7:29 cuando miré el reloj por última vez en la zodiac y el frío húmedo de alta mar había empapado mi uniforme en pocos minutos. Según la información de la que disponíamos, eran tres los puntos donde podía esconderse el decodificador, así que la búsqueda no plantea demasiadas complicaciones, pero apenas transcurrieron unos segundos desde que arribamos a la cubierta de popa con la zodiac, comenzaron a dispararnos unos anfitriones inesperados. Se trataba de un comando de la marina alemana dispuesto a evitar el robo de información que había abordado el barco poco antes de nuestra llegada. Rápidamente nos pusimos a cubierto tras el primer cañón de artillería que se encontraba frente a nuestra zodiac, a nuestra derecha mientras disparaban bengalas para localizarnos.

La cubierta era un sitio peligroso, por lo que nuestro hombre con la ametralladora se adelantó algunos metros para librarnos de algunos soldados apostados en la parte superior de la cubierta y otros que vendrían desde la proa. Tras esto, el más resistente de nosotros fue el encargado de buscar el decodificador por el barco, era él quien tenía más posibilidades de salir indemne. Al ser un solo hombre por las galerías del acorazado sería mucho más rápido, además si resultase herido gravemente, podría ponerse a cubierto y cualquier otro seguir buscando.

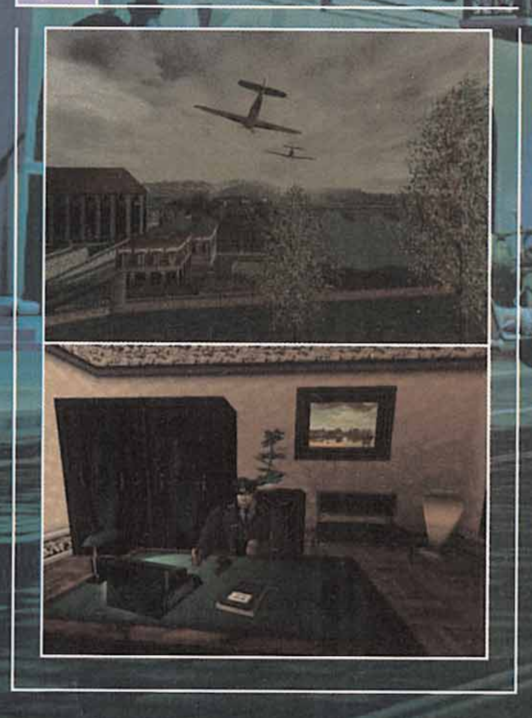
Subió por la primera escalera que encontró a su derecha caminando de popa a proa enfrentándose a varios hombres que le dieron el alto y desde allí accedió del nivel más elevado de la cubierta, también se internó en la en la sala de mando, pero no encontró nada más que otro alemán alertado. Fue recorriendo el barco hasta llegar a popa donde descubrió una puerta abierta con la que tubo acceso a las bodegas, y bajó al nivel inferior cuando le fue posible. Así lo hizo, aunque no sin la dificultad de pasar por salas sin apenas luz, algunas semiinundadas o con cadenas pendulando por el vaivén de las olas donde era difícil ver a cierta distancia enemigos acechando.

Por fin encontró el decodificador en el nivel más inferior de la parte posterior del barco, es decir, la bodega de popa, tirado en el suelo de una pequeña sala de almacén de víveres y material sanitario. Se apresuró a salir hasta que llegó a nuestra posición. Mientras, los otros componentes habían estado alerta disparando a algún soldado despistado que advirtiera nuestra presencia. Tras reunirnos, subimos a la zodiac abandonando el barco y finalizando la misión.



OPERACIÓN 6

IRA DE LOS DIOSES



Checoslovaquia, 9 de mayo de 1945. En el ocaso de la guerra todo era confusión y ya empezaban a crearse





intereses que condicionarían la actuación de los aliados cuando esta terminase y que tendrían como resultado un nuevo orden mundial. En el Ejército Alemán, entonces muy abatido, empezaba a causar estragos la creciente desolación con deserciones y suicidios por parte de algunos de sus oficiales. Pero mantenía una capacidad defensiva importante y además la incursión del Ejército Rojo por el este y el levantamiento de la población civil en los territorios ocupados originaba una dificultad de coordinación y ciertas controversias en los objetivos que ya no eran tan comunes.

Los hombres más valiosos para nuestro comando eran los que pudieran resistir más, puesto que resultarían heridos con toda probabilidad. Su armamento debía ser por otro lado completo, con fusiles de asalto, precisión, bazucas, granadas y ametralladoras. El resto del equipo no sería de utilidad en nuestro propósito salvo quizás unos prismáticos.

Nuestro objetivo en esta campaña fue el de poner a salvo a un científico alemán capturado, el profesor Frnaz Kliegemann, cuyos trabajos en el desarrollo de motores a reacción para misiles resultarían de un gran valor para los intereses occidentales en la postguerra.

CARRETERA DEL REY

Centro de Praga, 10:25. Debíamos conducir a Kliegemann a un lugar seguro, que se encontraba al final de la calle, pero ésta estaba bloqueada por una barricada. De manera que había que enfrentarse al caos en el que se había convertido la ciudad. Los rusos ocupaban el puente, mientras que paramilitares y alemanes estaban enzarzados en la ciudad. Cualquiera podría ser peligroso.

Antes de mover al profesor había que despejar el camino por lo que avancé por la calle hasta que pude tuve a tiro con el rifle de precisión dos alemanes que desde la barricada nos amenazaban con ametralladoras fijas. Seguí avanzando cuando los liquidé hasta llegar a la esquina de la segunda bocacalle de la derecha. Con la mira de mi rifle podía ver unos cuantos soldados detrás apostados de la misma forma y disparé hasta librarme de ellos. Mientras tanto, nuestro hombre armado con la ametralladora se dirigió a la primera bocacalle desde la que se oía una reyerta, y así paró el avance de un grupo de varios soldados que se acercaban. Los otros dos continuaban en compañía del profesor.

Por mi parte, seguí avanzando por la calle principal hasta que a mi derecha, en el boquete de un edificio pude ver milagrosamente a un francotirador. Después, tomé la última bocacalle a la izquierda, era la tercera y más estrecha, y conducía hacia la plaza de la catedral. Desde allí pude ver a lo lejos y levemente hacia la izquierda otro franco en una esquina semiderruida, y otro más en una de las torres de la iglesia. Cuando acabé con las amenazas, el que portaba la ametralladora vino a reforzar mi precisión.

Doblando la esquina hacia la derecha, podían verse a larga distancia otros soldados que empezaron a disparar hasta que mi compañero se hizo cargo y mientras yo me dirigí a la torreta del tanque que estaba estacionado frente a nosotros. Ocupándola, avancé hasta llegar al cañón que apuntaba a la plaza y acabé con todos los enemigos que encontré a mi paso. Finalmente, destruí con una granada el tanque que tan buen servicio me había hecho y después no fue demasiado complicado conducir al profesor y al resto del comando al punto de fuga.

RULETA RUSA

Kbely, base aérea de Praga, 11:54. En nuestra última misión la confusión se había incrementado enormemente: el Ejército Rojo penetraba por el extremo opuesto a la base, mientras el cielo estaba plagado de trazadoras. Además, una vez aterrizase el avión, tendríamos el tiempo mínimo para ocuparlo.

Con la misma premisa que en la misión anterior había que despejar el camino hasta la pista, antes de mover a Kliegemann, así que nos dividimos en dos grupos. Al poco de comenzar a andar los dos hombres del primer grupo, vimos que desde la izquierda estábamos recibiendo fuego de ametralladora, así que no pudimos seguir hasta neutralizar la primera defensa. Decidí que la ametralladora del sidecar al principio del camino sería una buena medida de defensa, y ambos subimos al vehículo para llegar a la entrada de la base, que estaba siguiendo la carretera. Aunque antes de llegar fue obligado detenerse porque en el techo de la torre de control los alemanes tenían varias baterías y multitud de hombres y, además, también tuvimos que acabar con aquellos que descendían por las escaleras.

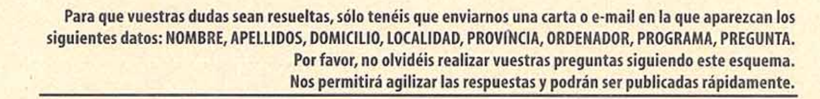
Finalmente, nos quedamos frente a la entrada a la espera del resto del comando.

Los otros hombres y el profesor subieron al camión y se dirigieron hacia nuestra posición, rebasándonos y estacionándolo, sin salir de él, en un lugar cubierto junto al edificio de la torre. Ya desde ahí nos topamos con algunos soldados rusos que afortunadamente no interfirieron en nuestra misión.

Apenas habíamos subido, cuando el avión empezó a rodar y desde la torreta de cola aún pude hacer unos disparos mientras nos elevábamos

Volvimos a tomar el relevo el primer grupo, y nos dirigimos ya a pie hacia el final de la pista, punto en el que debíamos esperar el transporte aéreo, pero al acercarnos algunos alemanes salieron para detenernos desde los barracones, así que fue necesario primero neutralizarlos. Resuelto esto, el camión se dirigió hacia el punto indicado y el aeroplano hizo aparición. Sobrevoló la pista sin aterrizar, puesto que los restos de un camión dificultaban la maniobra, así que dio una pasada más y, por fin, pudo hacerlo en otra pista cercana. Sin perder un solo instante, todos nos dirigimos hacia la otra pista que alcanzamos justo cuando el avión maniobraba para retomarla de nuevo en sentido opuesto, y en cuanto fue posible fuimos ocupándolo uno a uno. Apenas habíamos subido cuando el avión empezó a rodar y desde la torreta de cola aún pude hacer algunos disparos mientras nos elevábamos. De esta manera concluyó nuestro servicio para las S.A.S., fue la última misión. A partir de ese instante, la guerra sería historia para nosotros.

M.T.M.



BROKEN SWORD

¿Qué hago en Siria?

Julian Sáenz. Logroño. Ernesto Martínez. Alicante.

Vuelve ahora a la calle principal y localiza a Arto. no siempre está en el mismo sitio. Asegúrate de que lo has examinado antes de hablar. Pregúntale luego a Nejo sobre Arto y ofrécele la bola roja. Cuando te pregunte si ese gesto significa lo que parece, contéstale inmediatamente que sí. Ya conoces la contraseña que Arto te solicitaba –usa el icono de la frase cuando hables con él–. Ahora vuelve atrás y habla con Nejo, con lo que podrás volver al club y entregarle el cepillo de dientes al mánager del club. Esto te permitirá ir al cuarto de baño y extraer una toalla del montón. Vuelve con Nejo –estará jugando con la pelota–. Azuza al gato y luego pulsa sobre el timbre de la mesa –coge la estatuílla rota–. Habla con Duane y véndele la estatuílla a cambio de una factura de 50 dólares. Ahora vuelve con Ultar y enséñale la fotografía. Habla con Ultar hasta que se ofrezca a llevarte a la colina de la Cabeza de Toro, y entonces podrás pagarle con los 50 dólares. Encuéntrate más tarde con Ultar en el camión y entrégale la toalla. Coge entonces la vara de los arbustos y úsala en la toalla cortada, luego emplea tu invento sobre la grieta en el borde del risco para descender.

HOLLYWOOD MONSTERS

¿Qué tengo que hacer en Escocia?

Juan José Martín. Cádiz.

En el Lago Ness está McDundee, del cual tendrás que obtener la receta del Nessie Boom. Sin embargo, el escocés no está dispuesto a revelar tan importante secreto a alguien que no sea miembro del clan, y para confirmar que eres su primo americano, te hará unas preguntas sobre el árbol genealógico de la familia. Para superar tan vil prueba, hay que hacer lo siguiente: anota los nombres de pila que va mencionando el escocés; luego, fíjate en los nombres de pila de las opciones que el juego os presenta. En una de las posiciones el nombre de pila coincidirá con el nombre de pila en la misma posición en la anterior lista. De modo que si, por ejemplo, el sexto nombre de la lista es Earl McAnudo, y la sexta opción es Earl McArra, ésa es la opción que debéis escoger. Una vez averiguado el secreto mejor guardado de Escocia, vete antes de que te lo coma alguna serpiente marina monstruosa.

¿Cómo se consigue el diente de tigre? ¿Cómo se entra en la cocina?

José Antonio Rodríguez. Sevilla.

Ahora hay que obtener algo que se ajuste a la hendidura triangular en la pata de la esfinge. Mezclando la piedra australiana con el bistec transilvano resulta un extraño manjar, que tras ser proporcionado al tigre de la piscina egipcia reportará un diente que hay que recoger y colocar en la hendidura. Para entrar en la cocina, tras tener todos los ingredientes para revivir a Frankie es menester regresar a la mansión Hannover, y por el salón, acceder a través de la puerta hasta ahora cerrada a la cocina. El cocinero no se muestra excesivamente colaborador, pero François huirá cuando uses el globo repleto de gas australiano. Ahora métete en la despensa, acciona el interruptor al lado de la puerta y recoge el objeto envuelto en un trapo, que se supone constituye el cerebro de Frankie. De vuelta en el Laboratorio, Ron usa el cerebro y luego la palanca, y Frankie vuelve con una voz ronca al mundo de los vivos.

¿Cómo se despista al Sr. Hannover?

Carlos Escobar. Albacete.

En el despacho de Hannover usa la tarjeta en la puerta cerrada, entrarás en el despacho de la secretaria del productor, recoge una manivela que hay ahí y úsala en la gramola del despacho de Hannover tras lo cual volverás al despacho de la secretaria, convertido en una curiosa alcoba, desciende de nuevo hasta los jardines donde te encontrarás con Hannover, que tras ver la iluminación rojiza del despacho o alcoba de su secretaria se muestra nervioso, indeciso, pero aún no dispuesto a abandonar su puesto. Para incentivarle, regresa a la alcoba y coloca la armadura con abolladuras ante la ventana. Esta vez, cuando Hannover se cruza en su camino, observa la ventana y no puede resistir el impulso súbito e incontrolado de abandonar su puesto. Buen momento para acercarse finalmente a las dichosas bodegas.

¿Cómo consigo el método adelgazante?

Fernando Contreras. Jaén.

Para obtener la película que el Hombre Lobo necesita hay que entrar dos veces en el plató de los Estudios MKO, de modo que te la dan. Puedes aprovechar para usar las pinzas en el buzón y recoger la propaganda sobre tratamientos de adelgazamiento. El tratamiento de adelgazamiento falso hay que entregarlo a Drácula, el cual arroja las pastillas adelgazantes por la ventana, las encontrarás, metidas en un estuche de plata algo peculiar, que hay que abrir, cerca de los destrozados huesos de Markus Hecker. Mezcla las pastillas adelgazantes con las gominolas de Gwen para dejarla dormida.

Otra vez con Gwen usa la navaja suiza en posición de cuchillo para afilar el madero australiano hasta convertirlo en una estaca. Usando la estaca y la maza sobre la indefensa Gwen, te librarás de ella, entonces recoge el ataúd de Gwen dando el cambiazo con el de Drácula, y usa el camafeo de Samarcanda con el órgano maléfico, de modo que el conde está tan contento por haber adelgazado que te deja la oportunidad de abrir la base del trofeo Hollywood Monster y recoger un pedazo de Frankie.

INDIANA JONES ATLANTIS

¿Cómo se saca a Sofía de la jaula?

Alex Limia. Barcelona.

En la habitación donde está Sofía hay dos ventanas; la que te interesa es la de la izquierda, desde ahí tienes que introducir una cuenta de orichalcum; empezará a moverse y matará al soldado alemán. Cuando entres en la sala recoge un trozo de la estatua que está destrozada; para liberarla tienes que entrar en el sistema de canales.

MONKEY ISLAND 2

¿Cómo consigo algo de la cabeza de Le Chuck?

Juan Terrón. Zaragoza.

El pelo no será de la cabeza, aunque se lo tienes que arrancar de la parte más cercana.

¿Qué hago en la cámara de torturas?

Alexis Muñoz. Gerona.

Toma un trago de mi bebida favorita, que por suerte llevarás entre tus pertenencias, conseguirá devolverte el ánimo y darme la idea que te servirá para escapar – tienes que escupir–. Lo malo será que la escapada terminará de una forma un tanto explosiva para todos...

SHERLOCK HOLMES 2

¿Qué hago en el emporio de Sherman?

Alberto Peña. Soria.

Holmes debe examinar la mesa a la izquierda y encontrar unas inscripciones. Habla con Watson sobre las marcas. Encuentra un lápiz en el suelo, recógelo y frótalo sobre las inscripciones de la mesa. Tras usar las anotaciones ahora reveladas en el tablero de ajedrez del escritorio del lord, aparece un panel que Holmes abre. Lee la carta que encuentra en su interior. Tras hablar con Silverbridge sobre el rapto de Virgil y el chantaje a que es sometido, Holmes tiene que encontrar la criatura y rescatarla. Pídele una foto y un objeto personal, y recoge la foto de la chimenea y la mata pequeña. Visitan a Sherman para solicitarle que os preste a Toby, el sabueso. Holmes lo tiene que examinar y tiene que volver a hablar con él. Tras insistir, Sherman admite que el perro se ha escapado, pero cree saber dónde se encuentra.

SILVER

¿Qué hago después de tener la llave de los barracones? ¿Cómo entro en la cárcel?

Manuel Márquez. E-mail.

En esa misma habitación puedes coger la llave de los barracones y una llave con un diamante. Vuelve a las dos habitaciones para usar la llave diamante. En la habitación encontrarás la llave azul y el amuleto de videncia. Vuelve ahora a la parte delantera del Palacio, en la primera habitación y encontrarás la puerta azul. Dentro de la puerta azul encontrarás el arma mágica de invocar Golems y un martillo de guerra. Ahora ve hacia el campamento y habla con todo el mundo. Bob te dirá una contraseña que deberás usar en la taberna con el guardián. Pulsa M y dirígete a la taberna. Te dejará dentro de las alcantarillas. Antes de entrar, alguien te enseñará a usar el movimiento especial "halcón". Asegúrate de coger una rueda roja por el camino y utilizarla para bajar el nivel del agua. La maquina de bajar el nivel del agua se encuentra en el lado opuesto al enemigo de este nivel. Cuando mates al enemigo te dará el orbe de magia ácida.

Para entrar en la cárcel, dirígete a la Torre de Thaddeus y entra por un agujero que hay en la esquina superior derecha. Luego dirígete al este y entra por la puerta a la siguiente pantalla. Te encontrarás con Khan, mátale y consigue su espada Bastarda y el escudo del Dragón. Continúa hasta que encuentres una escalera y una puerta grande. Sube las escaleras y encontrarás un duende púrpura, se volverá invisible y te atacará, atácale y recibirás un anillo de invisibilidad. Vuelve a la puerta de abajo y entra en la puerta grande que viste anteriormente. Te encontrarás con Jeremiah, un anciano colgado en una jaula. Te soltará una llave que se llevará un lagarto. Mata al lagarto para coger la llave dorada. Continua hacia abajo y encontrarás a Duque en una mazmorra. Después de haber matado a todos los monstruos, Duque te hablará. Después de haber hablado con Duque, ve arriba y entrarás en una habitación donde hay un gigante en el suelo. Empuja la palanca cercana al baño en la parte inferior izquierda de la pantalla para desviarlo dentro las escaleras. Entra en la habitación con una gran jaula en el centro, equipa a David con la mejor espada y escudo. Baja las escaleras y prepárate para luchar con Fuge. Usa las pociones de fuerza y armadura antes de luchar con Fuge. Bebe pociones de salud en vez de comida cuando tu vida esté baja. Usa tu SP en cuanto tengas oportunidad. Después de derrotar a Fuge, recibirás sus espadas y una llave de media luna. Salva si quieres ir dentro de la habitación arriba a la izquierda. Mata a los monstruos y baja las escaleras. Mata al guardia y tendrás la llave de la celda para liberar a Duque.

Nuestra dirección es:
HOBBY PRESS S.A.
MICROMANÍA
C/ De los Ciruelos, 4
San Sebastián de Los Reyes
28700 Madrid.
No olvidéis incluir en el sobre la reseña
MICROMANÍA – S.O.S. WARE

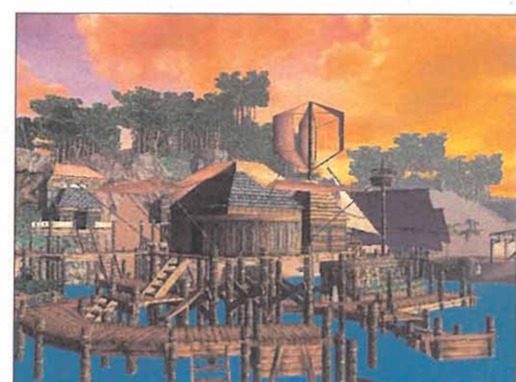
También podéis mandarnos un e-mail al siguiente buzón:
sosware.micromania@hobbypress.es

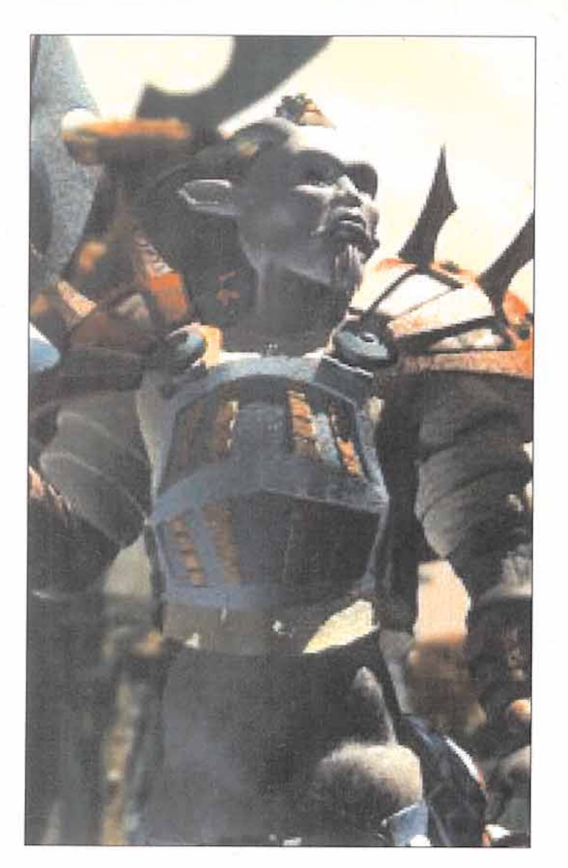
Nota importante: Para participar en esta sección sólo tenéis que mandar vuestras cartas a la siguiente dirección, indicando nombre y residencia habitual: MICROMANÍA, C/Ciruelos, 4. San Sebastián de los Reyes 28700 MADRID, indicando en el sobre MANIACOS DEL CALABOZO.
También podéis mandarnos une-mail al buzón: maniacos.micromania@hobbypress.es

Época de Transición

"Desmonté frente a la entrada camuflada entre los verdes árboles del bosque y extendí el mapa. Si Khalid tenía razón, aquella debía de ser la entrada norte a la sede de los Maniacos del Calabozo. Até mi caballo cerca de otro que pastaba bajo un roble y me acerqué a la puerta. Inspirando profundamente, golpeé en la hoja de madera.
Una mirilla se abrió en la parte superior y dos ojos aparecieron en el hueco: ¿quién eres y qué quieres? Recordando lo que Baccatta me había indicado, respondí: Aquel que camina por donde nadie lo ve, en busca de la sabiduría de Ferhergón. Complacido por la respuesta, el ser cerró el ventanuco y me abrió la puerta."







Así nos cuenta Costán Sequeiros, de Nigrán (Pontevedra), uno de tantos maniacos, cómo ha llegado a la reunión que ahora comienza. Más tarde volveremos con Costán, cuya intervención va a tener mucho, mucho jugo. Ahora, breve aparición mía con el consabido catálogo de JDR a nuestra disposición, que presenta pocas novedades, como corresponde a estos meses de transición entre el verano y las navidades, de este año que, por cierto, NO son las últimas del milenio.
Lo primero es continuar recomendando «Fallout 2», que parece al fin estar abriéndose paso en vuestros corazoncitos; si es que no hay duda, el sistema de juego es similar al de «Baldur's Gate», el éxito de la temporada, y sólo se diferencia de él en lo que vengo insistiendo cada vez que se trata del tema: que se desarrolla en la Tierra tras el holocausto nuclear. Lo que no resta el mínimo interés al juego, os lo aseguro.
Otro juego que está en nuestro campo de actuación es «Lands of Lore III», aunque no está a la altura de sus predecesores en algunos aspectos. Ya me iréis diciendo qué os parece. «Return to Krondor» y «Might and Magic», opciones VI y VII, completan la jugosa oferta de aventuras a nuestra dimensión. Oferta que esperemos ver pronto incrementada. También conocéis de

CalabozoLISTA

Bueno, bueno, la cosa de pone emocionante. Si bien «Baldur's Gate» mantiene su claro liderazgo, y se ha desembarazado de su principal rival durante varios meses, «Might and Magic VI», rápidamente ha salido otro juego a tomar el relevo. Me refiero a «Fallout 2», excelente JDR ambientado en un periodo post-nuclear y por ello atípico. Es una buena noticia que, tras hablaros de su calidad durante tanto tiempo, por fin se haya encaramado a ese segundo puesto en nuestras preferencias, además con su primera parte de escudero. Se va cayendo «Might and Magic VI», ya más de un año, pero que ha mantenido muy bien el tipo ante el acoso de los «Fallout». Cierra el grupo de honor «Lands of Lore II», aún no olvidado por muchos maniacos. Ya veremos que opinan de «Lands of Lore III»... En la próxima lista creo que «Baldur's Gate» mantendrá su puesto sin duda, pero será interesante ver si «Fallout 2» consigue consolidarse como principal rival por el trono... siempre que «Lands of Lore III» y «Might and Magic» no tengan nada que decir, claro.

Lista de clasificación PARCIAL

1.-	Baldur's Gate
2.-	Fallout 2
3.-	Fallout
4.-	Might and Magic VI: Mandate of Heaven
5.-	Lands of Lore II: Guardians of Destiny

Detalles para un JDR

Costán, quien nos ha proporcionado la introducción para esta reunión, también aporta mucho en forma de crítica constructiva para mejorar los JDR. Y esto lo hace desde su gran experiencia como jugador de rol de mesa, y también con una gran ingenuidad, entendida en sentido positivo, claro está. Su intervención merecería por su interés una reproducción textual, lo que es impracticable. Así que permitidme que actúe como sintetizador.

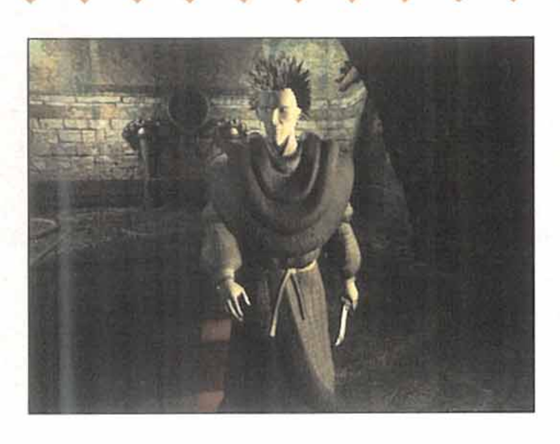
–"El rol es algo más que sajar y pinchar. Si os fijáis, en cualquier juego al encontrarnos con un bicho sólo podemos atacarle, no podemos intentar convencerle o negociar nuestra salvación". Al respecto, te recomendaría que jugaras a «Fallout 2», te llevarás una grata sorpresa.

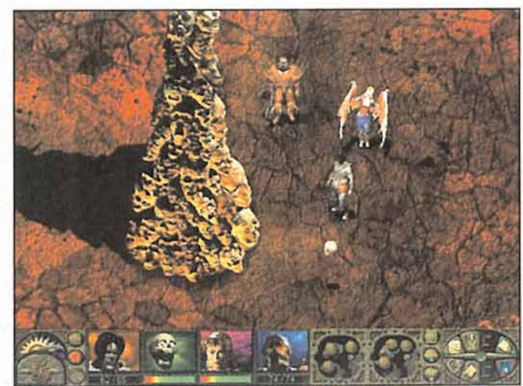
–"Algunos bichos están colocados ahí para hablar con ellos, y, de hecho, al pasar el puntero sobre ellos, aparece el icono para hablar. Pero... ¿cómo sabe el protagonista a cuáles hay que atacar y a cuáles no?"

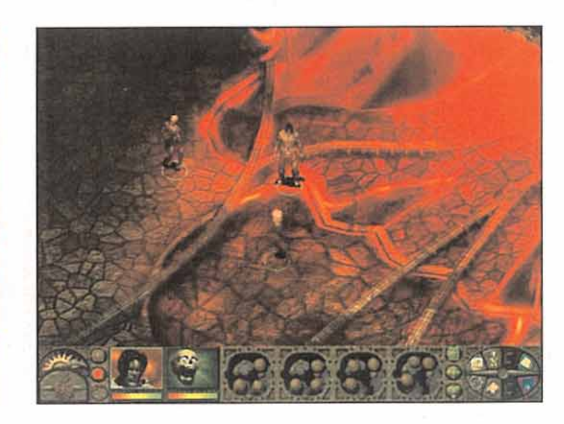
–"Faltan los puzzles que tienen las aventuras. El rol debería exigir un mayor uso de la cabeza, no sólo de los brazos". Completamente de acuerdo, como habrás comprobado.

–"¿A quién le parece creíble que un guerrero y sus tres amigotes entren por la puerta delantera de un castillo sin que siquiera les den el alto ni les disparen flechas desde las almenas?". Pues eso pasa en numerosos juegos, y especialmente en «Might and Magic VI».

–"La posibilidad de no actuar mejoraría mucho los JDR en general. En la mayoría de los JDR tienes que hacer algo para que la historia avance. Un ejemplo: vas por la calle y ves dos matones quitándole un caramelo a un niño; tú decides que es asunto de su padre y no haces nada. Vuelves al día siguiente y ahí siguen los matones y el niño. Al día siguiente lo mismo. ¿Pero aquí qué pasa? Así, si no haces algo, no cambia nada. Debería existir la posibilidad de mantenerse al margen."







sobra a quiénes estamos esperando como "agua de diciembre": «Ultima: Ascension» y «Planescape: Torment». Como entretenimiento secundario, se podría traer a España la ampliación de «Baldur's Gate», que creo responde al nombre de «Tales of the Sword Coast», y ya ha sido publicada en USA.

OTROS MANIACOS

La primera intervención corre a cargo de Jaime Caffarel, que se confiesa novato en estas lides y, por ello, aunque daría todos sus puntos al **«Baldur's Gate»**, le parece muy injusto, ya que conoce sólo ese título. Bueno, como verás de nuestra Calabozolista, son muchos los que opinan que es el mejor.

En cualquier caso, Jaime pregunta si es posible reclutar, en el citado juego, al mago de rojo, barba y gorro a lo Gandalf, con el que se ha cruzado un par de veces en sus andanzas. Se queja Jaime de Xan, que aunque tiene buenos hechizos, él preferiría un mago más experimentado. De la descripción dada, el mago no es otro que Elminster. Y me temo que no va a ser posible que le incluyas en tu grupo, pues es muy celoso de su independencia. Elminster es uno de los personajes más importantes de todos los Reinos Olvidados –no sólo de la Costa de la Espada– y aunque siempre trata de dar unos consejos en las causas justas de seres menores, como tu héroe, difícilmente se involucrará en ellas hasta el punto de incorporarse a un grupo de aventureros. Buen intento, Jaime, sobre todo teniendo en cuenta que es un mago de nivel 26. Javier Castillo interviene desde Villanueva de Alcardete (Toledo), para tratar de **«Fallout 2»**. Su problema está nada más empezar: de hecho, no consigue salir del principio del juego. Entiendo, por tanto, que no eres capaz de superar la prueba del templo a que te someten en tu aldea natal, Arroyo, antes de soltarte por esos mundos de dios. Bueno, bueno, bueno...

El recorrido del templo no ofrece especiales complicaciones. Los enemigos son hormigas gigantes y los más duros escorpiones, que te servirán para foguearte en las artes del combate. Procura usar la lanza, para mayor facilidad. Explora bien todos los cofres, pues siempre hay cosas útiles, como antídotos para el caso de que te pique un escorpión.

Respecto a las puertas que encontrarás cerradas, para la primera habrás de usar tu habilidad de cerrajero (lockpick), y para la segunda, un explosivo que oportunamente encontrarás en las proximidades. Por cierto, aléjate de la puerta antes de que estalle. Eventualmente, llegarás a una sala en que te espera otro de tu tribu, con él que has de luchar cuerpo a cuerpo. Una vez lo derrotes, no te olvides de recoger tus pertenencias, a la sazón en un cofre cercano, y, tachán, fin de la prueba. Habrás demostrado al anciano de la Arroyo que eres digno de la misión que te espera, y que ahora se te va a confiar. Y no te desanimes, Javier, que los comienzos son siempre duros. Dos preguntas sobre **«La Sombra sobre Riva»** son las que aporta la intervención de Jaume Alcazo, de Lérida. La primera se ubica en las minas: una vez atravesada la puerta que se abre con REDENCIÓN y derrotado el demonio que en esas salas habita, lo suyo es poder salir de la estancia. Pero ocurre que, al ir a salir, los compañeros del grupo le avisan que no se irán sin coger un libro que queda encima de un altar, por un lado. Y por otro, si lo coge, la puerta le dice que no ha cumplido su promesa, y tampoco le deja salir. La súplica de Jaume es desesperada: ¿cómo salir, por favor?

La segunda cuestión se refiere a una puerta en el piso superior de la torre del mago "de los animales". Pregunta sobre ella cómo abrirla, esto es, en qué orden introducir los diamantes que han dejado esqueletos y momias tras ser aniquilados. Parece ser, asimismo, que también hay allí una estatua con la que Jaume desearía saber qué hacer. Os paso sus cuestiones, seguro que no tardáis en acudir al rescate.

Así como Costán Segueiros nos dio la bienvenida, procede que nos dé la despedida, al menos en parte. Ya sabéis que las cuatro últimas palabras serán mías. "Desearos a todos que los dioses a los que adoráis os sean benévolos y guíen vuestros pasos, y que Habbakuk (el que guía los míos) haga que vuestras espadas se entierren en los pechos de vuestros enemigos" (matizo, enemigos en los JDR). El próximo mes, más.

Ferhergón

Más inquietudes existenciales

Hace unos meses, proponía una serie de dudas existenciales sobre los juegos de rol (a las que, por cierto, nadie se ha atrevido a responder todavía). Pues bien, no soy el único del grupo que tiene este tipo de inquietudes metafísicas y filosóficas. Juan José Benito, de Salamanca, también tiene las suyas, que os paso a exponer:

–*"¿Qué sienten nuestros héroes cuando apagamos el ordenador y les dejamos a solas con los enemigos?"*. Estoy seguro que en algún caso preferirán la soledad a la mala compañía; espero que no sea el vuestro.

–*"¿Por qué pagamos en las tiendas y posadas, cuando podemos tomarlo todo por la fuerza?"*. Ya, y un jamón: te recuerdo a los policías de «Baldur's Gate».

–*"¿No podríamos pactar con el enemigo y repartirnos el reino?"*

–*"¿Por qué los enemigos más poderosos se reservan para el final, si apareciendo al principio nos matarían sin problemas?"*

Distinguidos pensadores de entre nosotros, quedáis invitados a reflexionar sobre tan enjundiosos interrogantes.

PRO PILOT 99



No son muchos los simuladores de vuelo comerciales que hay en el mercado, comparado con los de combate. Sin embargo, gozan de una gran aceptación por parte de muchos aficionados que no disfrutan de los tiros y los misiles, y sí de la pura navegación y de luchar contra las condiciones atmosféricas.

Un paseo por el aire

• Compañía: **DINAMIX/SIERRA** • Disponible: **PC CD**

Procesador: Pentium 90 MHz • Disco duro: 60 MB • RAM: 16 MB • Tarjeta 3D: No (se recomienda sólo 3dfx) • Multijugador: No

Algo bastante claro en este campo de la simulación es que cualquier producto debe, desde un principio, intentar batir al rey, «Flight Simulator 98» de Microsoft. No es tarea fácil, pero en ocasiones algunas casas de software lo han conseguido. En este caso Sierra, con «Pro Pilot 99» lo ha conseguido y se pone a la altura del «FS98» en muchos aspectos, aunque en otros se queda a medio camino. Aún así, sería difícil decir cuál de los dos es mejor y, por lo tanto, con cuál de ellos invertir las horas de divertimento.

«Pro Pilot 99» ya lleva en el mercado bastante tiempo –en el americano– y se ha hecho un hueco de bastante relevancia. Primero, porque su antecesor, «Pro Pilot», ya era bastante bueno y creó escuela, y segundo porque no tiene que envidiarle nada al «FS98». «Pro Pilot 99» nos ofrece seis aviones para pilotar, más de 3 500 aeropuertos y aeródromos donde posarnos o despegar, con cartas de navegaciones bastante ajustadas a la realidad, un sistema muy fino de comunicaciones de vuelo, y un generador de cambios climáticos. Oferta más que variada y abundante para considerar a «Pro Pilot 99» un buen simulador de vuelo, ya que todos estos parámetros están estudiados y desarrollados a fondo.

MODELOS DE VUELO MUY FIELES

Una de las cosas más destacables de «Pro Pilot 99» es el modelo de vuelo. Se puede considerar como un auténtico entrenador de pilotos, ya que su simulación es soberbia. De hecho, muchos articulistas han dicho que es difícil, y que en ocasiones pone al piloto en situaciónes demasiado comprometidas, o que el avión responde de manera extraña en ciertas situaciones y maniobras. Estos comentarios se nos antojan gratuitos, ya que pilotos de verdad han probado «Pro Pilot 99» y todos han coincidido en que se ajusta a la realidad de una manera bastante fiel, y que contempla situaciones y respuestas que sí existen, pero que nunca antes se habían representado en un simulador de vuelo. Esto es un detalle de bastante importancia, ya que la ausencia de acción de combate en estos programas hacen que la diversión tenga que centrarse en los problemas de navegación y pilotaje. Con lo cual, los sims con respuestas tipo arcade no ofrecen nada más que una bonita colección de gráficos y ya está.

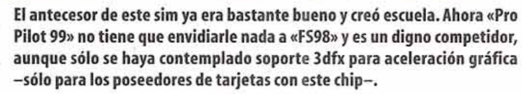
«Pro Pilot 99» contempla múltiples cuestiones de pilotaje, desde las más básicas hasta las más complejas, aunque en ocasiones se salta normas y pasa de largo por conceptos que se nos antojan importantes.

Una de las cosas más sorprendentes de «Pro Pilot 99» es la interactividad del cockpit. Además de ser cada cockpit una réplica exacta de los aviones que se pilotan, los paneles y elementos de abordo son totalmente funcionales con el ratón, con lo cual casi podemos dejar de lado el teclado, y entre el joystick y el

«Pro Pilot 99» se puede considerar como un auténtico entrenador de pilotos, ya que su simulación es soberbia







El antecesor de este sim ya era bastante bueno y creó escuela. Ahora «Pro Pilot 99» no tiene que envidiarle nada a «FS98» y es un digno competidor, aunque sólo se haya contemplado soporte 3dfx para aceleración gráfica –sólo para los poseedores de tarjetas con este chip–.

mando de gases y el ratón, podremos manejar el aparto por completo. Las acciones de los botones son todas réplica exacta de la realidad. Aun así, sería deseable tener una secuencia de arranque realista y ajustada. Con sólo pulsar el botón de arranque nos ponemos en marcha, pero se olvidaron de la secuencia de activación de bombas de gasolina, ignición, etc.

Para muchos de vosotros lo importante es volar, y lo que hagamos en el suelo, en la pista, es accesorio. Pero volar empieza desde el momento en que uno se mete en la cabina del avión. Todos los chequeos son necesarios, ya que lo que no se compruebe inicialmente puede dar problemas posteriormente, cuando ya sea tarde. Y es que una de las cosas más destacables de «Pro Pilot 99» es la generación al azar –o justificados– de problemas en vuelo. Es decir, tendremos que estar muy pendientes a cómo reaccionar ante paradas de motor, averías en los flaps, atascos en el tren de aterrizaje, bloqueos de suministros de combustible, pérdidas de aceite, etc. Los problemas no sólo serán mecánicos, sino que también los proporcionará el tiempo, con súbitas tormentas de nieve, reducciones de visibilidad de casi el 100% por la niebla, tormentas eléctricas..., que harán de cada vuelo un viaje alucinante. Está claro que no siempre será así, pero eso es la realidad y hay que contemplarla.

AVIÓNICA BUENA, AUNQUE MEJORABLE

Ahora bien, si en el modelo de vuelo «Pro Pilot 99» es impecable, en la aviónica, aún siendo muy bueno, hay borrones que empañan un buen trabajo de programación.

Es curioso ver cómo se han prestado atención a detalles del modelo de vuelo que nunca antes se habían visto, y en cambio la aviónica referente a ese detalle no se ha tenido en cuenta. Es decir, podremos encontrarnos con una parada de un motor –en el caso de pilotar un bimotor– y el comportamiento del avión se verá afectado, pero una vez podamos equilibrar las diferencias de empuje, entonces ya todo vuelve a la normalidad, y eso es lo intolerable. Con un solo motor, las velocidades de ascenso –si es que se puede–, las respuestas de giro, o la velocidad mínima de sustentación cambian por completo y el pilotaje se hace más complejo. Pero «Pro Pilot 99» no lo contempla, y podremos ascender en ángulos impensables para un solo motor descentrado del fuselaje, o no entraremos en pérdida ya que la velocidad mínima no cambia.

No entendemos cómo los chicos de Sierra no han modelado estos cambios que realmente hacen divertido al sim, y además fiel. Aun así, insistimos en que es uno de los más ajustados: la aviónica de cada uno de los seis aviones disponibles es perfecta y responde a múltiples efectos. Pero a la hora de entrar en situaciones extras, la finura y fiabilidad se pierden un poco.

Otro detalle a pulir es el modelado de daños. Es curioso ver cómo podemos hacer una serie de maniobras, que en la vida real están absolutamente prohibidas, y que en cambio «Pro Pilot 99» las permite casi insultantemente. No es posible aceptar que los flaps se puedan extender a más de 130 nudos de velocidad, en una Cessna, sin que sufran daños serios que los inutilicen. Ni tampoco se puede aceptar que se pueda dejar caer el avión mientras se aterriza –no posarlo, sino dejarlo caer a poco al tomar tierra– sin destrozar el tren de aterrizaje. En muchas ocasiones se pueden realizar aterrizajes de dudosa factura que no afectan en nada al aparato, y que en la vida real más de uno de ellos provocarían accidentes serios, o al menos graves daños al avión y a sus tripulantes. Es curioso ver cómo una vez una rueda se posa en el suelo de la pista, el aterrizaje se consigue siempre, aun cuando esa maniobra sea lo más inverosímil posible.

COMUNICARSE O PERDERSE

Otro aspecto destacable de «Pro Pilot 99» es la calidad de las comunicaciones con los aeródromos y las torres de control. Aunque no son exactamente como en la realidad, el trabajo realizado es muy bueno, y son un excelente sistema de entrenamiento para saber cómo funcionan este tipo de comunicaciones. Ya decimos que no se siguen todos los protocolos al pie de la letra, pero al menos se ajustan mejor que ningún otro sim comercial a la realidad.

En resumen, y a pesar de algunos puntos negros, la suma en conjunto de «Pro Pilot 99» es excelente y a nuestro juicio es mejor que «FS98» de Microsoft. De hecho, en EE.UU. muchas escuelas de pilotaje usan «Pro Pilot 99» como entrenador teórico de vuelo para los inicios de las clases. Además, «Pro Pilot 99» incluye 30 vídeos diferentes de entrenamiento que lo convierten en un auténtico catedrático para enseñar a pilotar a cualquier aficionado.

G. "SHARKY" C.

Evidentemente, «Pro Pilot 99» usa todas las últimas tecnologías de gráficos y aceleración gráfica, para poner en el monitor excelentes representaciones de los aviones, del terreno, del cielo, de las nubes, etc., así como magníficos juegos de luces e impactantes efectos de climatología. Es decir, todo lo que se debe esperar hoy en día de un buen simulador de vuelo.

Ahora bien, la pregunta es, ¿por qué el usuario de sistemas 3D Glide o Direct 3D no puede disfrutar de todos estos avances, y se tiene que conformar con una SVGA de 640x480? Si, así es, «PP99» sólo ha contemplado soporte 3dfx para la aceleración gráfica, con lo cual sólo los poseedores de tarjetas que cumplan estas especificaciones podrán disfrutar del sim a tope.

Gráficos **excelentes.** ¿Por qué **sólo** para **3dfx?**

Realmente creemos que es imperdonable, ya que en el mercado casi todos los sims actuales contemplan la posibilidad de manejar los tres sistemas de aceleración. Éste es un detalle que hace que «Pro Pilot 99» se convierta en un simulador para una parte reducida de los aficionados, ya que su uso sin aceleración de gráficos lo convierte en un sim vulgar, amén de exigir una potente máquina para poder tener un refresco de pantalla aceptable.

Al menos, para los poseedores de una tarjeta 3dfx, el disfrute podrá ser total, ya que la calidad gráfica es a nuestro juicio mejor que la de «FS98» –aunque habrá que esperar a «Flight Simulator 2000» para ver quién se lleva el gato al agua–.

Edificios de excelente modelado, terrenos casi reales, el mar invita a un baño, y sobre todo los efectos de luz. Todo esto hace que la entrada en «Pro Pilot 99», si tenemos 3dfx, sea una auténtica gozada.

puntuación

TECNOLOGÍA:	80
ADICCIÓN:	84

Buen sim de aviones comerciales, con altas dosis de aviónica y realismo. De vez en cuando se nota que algunos detalles del modo de vuelo no se han cuidado. Gráficos excelentes si se dispone de tecnología 3dfx; sino, sólo SVGA.

total **82**

Por Santiago Erice

AUSTIN POWERS:

La Espía que me Achuchó



El hortera más sexy

Fascinado por los sesenta, feo como un dolor, partidario del amor libre, superagente al servicio de Su Majestad, no hay duda de que Austin Powers es el hortera más sexy del mundo. Y ya está aquí la segunda entrega de su hazañas, subtitulada «La Espía que me Achuchó», para deleite de sus incondicionales y desesperación de sus detractores –en ambos casos numerosos–. Bajo la dirección de Jay Roach, y, por supuesto, con Mike Myers en varios papeles, en «La Espía que me Achuchó» hay una atractiva colección de malos, otra de exuberantes curvas femeninas porque lo exige el guión, patochadas, chistes –casi siempre fáciles–, moda de los sesenta y aventuras.

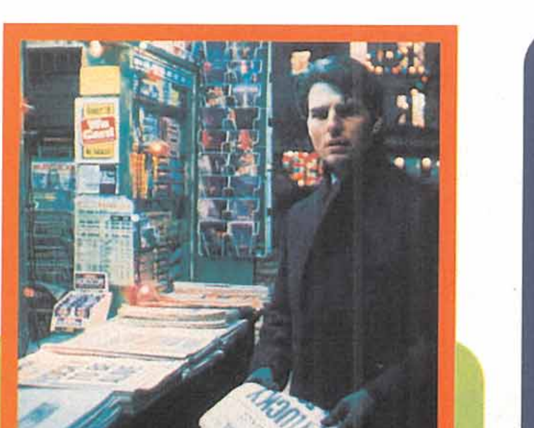
LA VENGANZA DE LA ABUELA



El mundo según "el drogas"

Enrique Villarreal "El Drogas" no ha podido quedarse quieto tras la hibernación de Barricada y ahora escupe sus demonios, sus "comeduras de tarro", sus sentimientos y obsesiones, a través de «La Venganza de la Abuela». Se dice en la carátula de su disco de debut, de título homónimo, que "las letras desguazan y/o analizan las noticias aparecidas en medios de comunicación o bucean en la impotencia de escapar a ellas". Que nadie tema encontrarse ante un telediario; «La Venganza de la Abuela» mira la realidad (exterior e interior) desde el otro lado de la barrera. Y le pone una música que intranquiliza, ensucia, distorsiona, escuece al corazón: rock agresivo que da fuerza a la palabra.





EYES WIDE SHUT

La película «Eyes Wide Shut» ha recuperado para el cine la polémica –y no sólo la derivada de una competente campaña promocional a cuenta del morbo de las excelsas anatomías de Tom Cruise y Nicole Kidman–. Con su último largometraje, Kubrick ha conseguido, como el Cid, ganar batallas después de muerto, unas batallas que al viejo y excéntrico cascarrabias le gustaba provocar. Después de ver la película, público y crítica salen de la sala con la mosca detrás de la oreja y debatiendo sobre si lo visto es una genialidad o una simple vanalidad; después de ver la película comienza otra, la que protagoniza el personal que no ha entendido nada de los devaneos eróticos del matrimonio protagonista y el que se ha quedado hasta con el último detalle; después de ver la película, el debate sobre la excelente interpretación de la Kidman y la mediocre de Cruise (dejemos ambas en supuestas) recuerda los comentarios futboleros del lunes a propósito de los árbitros. Kubrick lo ha vuelto a conseguir.

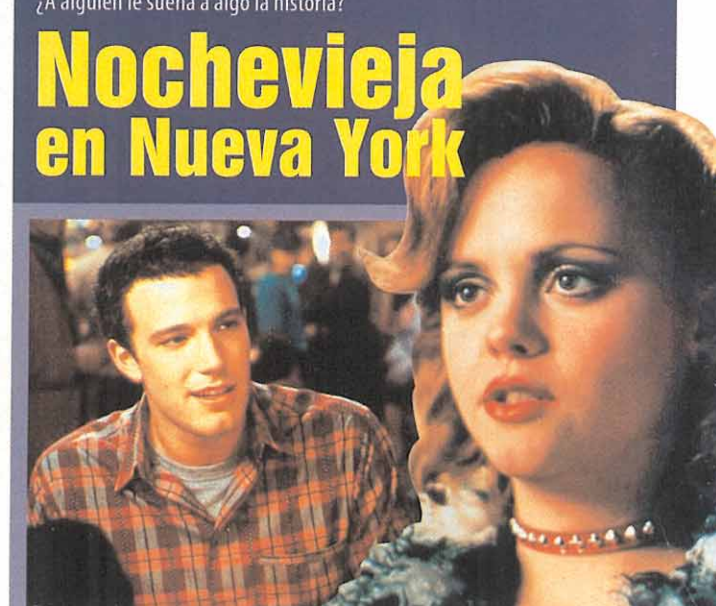
¿Genialidad o banalidad?

200 CIGARRETTES

El escenario de «200 Cigarettes» es la ciudad de Nueva York. El tiempo, una Nochevieja, la de 1 981. Los protagonistas, una amplia colección de jóvenes que se emparejan y desparejan con tanta facilidad como los protagonistas de la prensa rosa, aunque no vendan la exclusiva. El género, una comedia agridulce de sonrisas y lágrimas.

«200 Cigarettes» es la primera película del director Risa Bramon García y para ello ha contado con un numeroso grupo de actores –Ben Affleck, Christina Ricci, Courtney Love, Casey Affleck, Guillermo Díaz, Dave Chappelle–, que da vida a unos personajes que huyen de la soledad, buscan el amor, la amistad o el sexo, y se sienten desplazados por el espíritu navideño. ¿A alguien le suena a algo la historia?

Nochevieja en Nueva York



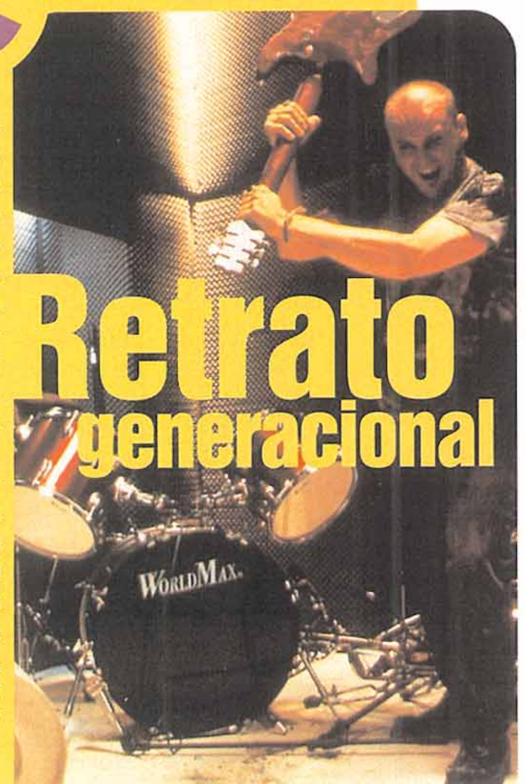
INSPECTOR GADGET

Criminales temblad: os moriréis de risa

Los criminales tiemblan. La impunidad con que cometían sus fechorías se acaba. Llega el Inspector Gadget a la pantalla grande y se morirán de risa. Basada en la serie de dibujos animados de televisión de origen francés, la película ha transformado al despistado policía en un ser de carne y hueso —es un decir— interpretado por Matthew Broderick —«Adictos al Amor», «Godzilla»—. Junto a él, están la doctora que le fabrica sus superpoderes, Joely Fisher —«La Máscara», aunque seguro que los adictos a la televisión la recuerdan más por su papel en la serie «Ellen»— y, por supuesto, el malo-malísimo, Rupert Everett —«La Boda de mi Mejor Amigo»—.
Dirigido por David Kellog —suyos son muchos de los anuncios de grandes multinacionales que nos han animado a consumir en los últimos años—, «Inspector Gadget» es una comedia de aventuras apta para toda la familia en la que los efectos especiales son tan protagonistas como los actores de carne y hueso; gracias a quienes los crearon es posible que circule el gadgetomóvil, o que el inspector vuele en su sombrero helicóptero y extienda hasta lo imposible el largo brazo de la ley.

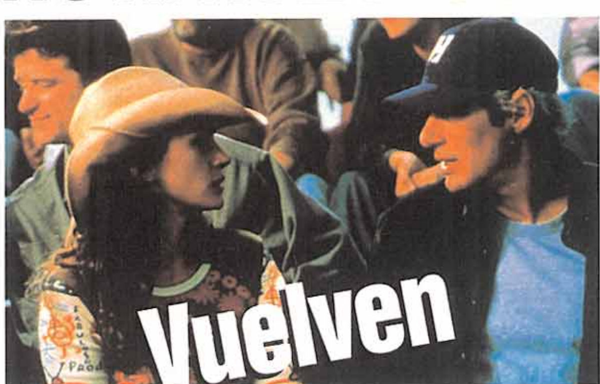
SHACKY CARMINE

El primer largometraje del director Chema de la Peña, «Shacky Carmine» es un retrato generacional; la historia de un grupo de jóvenes que forman un grupo de rock independiente y que dejan Salamanca para "buscarse la vidilla" en Madrid. Con una extensa colección de actores, en su mayoría noveles —Fernando Cayo, Andrés Gertrudix, Pau Cólera, Rebeca Jiménez, Manolo Caro, Nathalie Seseña, Patxi Freytez, Mapi Galán o Josele Román—; los fans de turno tienen la ocasión de ver en breves papeles a un buen puñado de músicos —Antonio Vega, Raimundo Amador, Jesús y Álvaro de Dover, Manolo Kabezabolo, Undrop, Undershackers, Enrique Sierra, o los raperos Ari y Frank T, entre otros—.
Dado que la película va de un grupo de rock independiente, no es de extrañar que la música tenga un protagonismo especial y que su banda sonora haya sido más cuidada de lo que suele ser habitual en el cine español. Mezcla de estilos, géneros y corrientes hoy muy practicados, cuenta con temas inéditos de Bunbury, Undershackers, Freak XXI, Microaventuras, San Francisco Mouse, Carlos Jean y Superskunk, y con otros que no lo son de Undrop, Narco, Dover, 7 Notas 7 Colores, TV People y Anuerol 50.



Retrato generacional

NOVIA A LA FUGA



Vuelven J. Roberts y R. Gere

Demasiado han tardado Julia Roberts y Richard Gere en protagonizar una comedia romántica juntos, considerando el espectacular éxito de taquilla que supuso «Pretty Woman» —película que todavía hoy, después de infinitas reposiciones, sigue logrando los primeros lugares de audiencia cuando la echan por la tele—. Y lo han hecho en «Novia a la Fuga» a las órdenes del mismo director, Garry Marshall.
Con las claves previsibles y conocidas, «Novia a la Fuga» cuenta la relación de ella —chica que ya ha dejado colgados a tres tipos en el mismísimo altar— y él —periodista sin muchos escrúpulos de tono rosa—. El resto ya lo puedes suponer, pero no importa; lo importante es descubrir si la química entre Roberts y Gere es capaz de enternecerte el corazón.

< BYTE > Con nec tion

Sólo para tus ojos

Nadie cuenta ovejitas a estas horas de la noche. Bueno, puede que algún despistado, alguien con el tumbo perdido, tal vez un transeunte nocturno o deambulante etílico. Sí. Algún caso sin remedio, una rara excepción en extinción. Por el contrario, la otra gran mayoría, la de navegantes y protectores de la noche, aventureros en busca de arcas perdidas, doncellas y otras sorpresas..., están esperando ahí mismo, delante de tus narices, en la autopista de al lado y a pocos kilobytes por segundo de distancia.
Solamente tienes que pisar el acelerador, pulsar un par de veces las orejas del ratón y...

¡Qué maravilla de chica! ¡Qué encanto el suyo! ¡Cuánto romanticismo encerrado en aquellos versos disparados a "no-sé-cuántos-mil" bip por segundo. Sí. Fue en una noche de clara luna y brillantes estrellas cuando la conocí. No sé qué narices se me había perdido aquel día por la red, pero estuve "surfeando" unas cuántas horitas y... ¡zas!, allí apareció. Envuelta en uno de estos "chats" de party-grupo donde se habla de todo un poco –prensa, rock 'n' roll, cocina, asteroides, marcianos y coloquios de historias diversas adornadas con palomitas de maíz–. Fue algo así como: ¡Hola! ¿Quién eres tú? –preguntó ella–. –Yo soy R.R., –respondí mientras el tembleque de mis dedos multiplicaba dedos iguales en la pantalla haciéndome parecer hasta 'tartamudo de escritura' de los nervios que me acosaban. –"Bien R.R. –siguió su caligrafía–. Creo que tenemos gustos parecidos: A ti te va el cine de ficción, igual que a mí; te gusta mirar los astros, ir de camping para disfrutar de la madre naturaleza, jugar a los videojuegos, escuchar música mientras paseas por la calle y alucinar en un parque de atracciones subido en la montaña rusa. Creo que eres mi chico. ¿Podemos vernos en privado?".

Sí, eso fue lo que ella me dijo aquella noche llena de ternura y de ternera en que la conocí. Bueno, ya se sabe que eso de "conocer" a alguien por el "entramado" de la red –sin ni siquiera ver una foto– tiene mucho de imaginación poética. Sí, tendría cabellos oscuros, ojos claros y azulados, boca de rojo sensual y sonrisa fluorescente. O tal vez era pelirroja, de profunda mirada, ojos color ámbar del jurásico, tez morena y nariz graciosamente respingona. Bueno, daba igual. Era mi chica, ¿o es que no habéis oído lo que ella dijo antes de mí? Bien y así sucedió. Amor "bit-a-bit" acompañado de alguna que otra falta de ortografía, que además de no tener importancia, dotaban a la conexión de una simpatía y efervescencia fuera de lo común. Cuando "chateaba" con ella mi corazón latía al ritmo del teclado; y la raya vertical del cursor, tras el cual aparecían las ansiadas estrofas provenientes del "tecleo" de las yemas de sus dedos, se transformaba en una mágica varita de "prestidigitador orquestal" que marcaba los compases a todo mi equipo informático: El monitor fliqueaba poseído por un embrujado guiño sensorial mientras el disco duro, acelerado por un vertiginoso fluido de energía, rozaba sus discos y cabezales con la carcasa intentando emular lejanos violines intérpretes de un romántico y aterciopelado "vals" digital. Mi ratón deslizaba sus patitas suavemente sobre la alfombrilla, trazando en su movimiento y con el cable, la silueta palpitante de un corazón herido de amor virtual y la impresora, embelesada por tanta pasión, disparaba eternos chorros de tinta en forma de flecha, decorando la blanca pared de la habitación con el mortal proyectil de cupido.

Sí. Era "magia" lo que ella conseguía cuando charlábamos "chat a chat", día a día, semana tras semana. Sí. Amor, maravilloso y despiadado Amor. Y cuando todo marchaba de maravilla, después de casi un año de relación-internet, miles de pesetas deslizadas por el módem y a punto de quedar para una cita real, cara a cara, cuerpo a cuerpo o nariz con nariz –que hubiesen dicho los esquimales de Groenlandia–, todo se fastidió de repente. Aquel día un tal individuo llamado Michael no-sé-qué, irrumpió dentro de nuestro canal privado en una tormentosa noche de interferencias binarias, la cual nunca se me olvidará de los "megas" mientras viva. El tipejo llegó en plan arrasador, conduciendo un fastuoso Pentium 800 a 1 500 MHz, –o casi– y con su sistema de videocámara informatizada con super-imagen panorámica llenó la pantalla de ordenador de mi chica con un montón de digitalizaciones de sus propiedades y posesiones varias: yate y velero con cuatrimotor, porsche-rojo con DVD triple y monitor Hi-Res en el volante, mansión y castillo en la riviera de la costa ultradorada en no sé que parte del globo y jet privado con piloto automático, onda modulada y bañera con yakuzi y patito de goma incluidos.

Fue el fin. ¿Cómo iba yo a competir con semejante artilugio de la tecnología moderna con mi modesto 486 apodado por mis amigos "el lentorro", y con la "ram" con canas, sin cámara, sin escáner ni yates y con más manchas magnéticas en el monitor que una tele de los sesenta? Ni aún conectado mi consola PlayStation, la Game Boy, la batidora y el teléfono portátil a la vez, todos con un cable al ordenador, hubiera conseguido emular ni la mitad de las características del poderoso y condenado "cacharrito" del nota aquel. Hubiese sido como echar a pelear a un Furby contra el grandioso Mazinger-Z. Así que desconecté mi fiel ordenador de la red, apagué la impresora y me dispuse a limpiar con una esponja las flechas de la pared dibujadas a chorro de tinta. ¿Cómo era aquella canción de "Corazón partío..."?

Rafael Rueda

CENTRO MAIL
www.centromail.es











[Garantía 3 años en mano de obra] [Sistema operativo no incluido] [Windows 98, con licencia y manuales 16.990 ptas.]

START

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Celeron™ 128 caché
Placa Intel® BIMINI® 440-ZX
Tarjeta gráfica 3D (4 Mb)
Tarjeta sonido Sound Blaster 64 PCI
Disco duro 6.4 U-DMA2
CD-ROM 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14" Digital
Ratón Genius EasyMouse
Teclado membrana W95



Intel® Celeron™ 400 MHz	99.900
Intel® Celeron™ 433 MHz	104.900
Intel® Celeron™ 466 MHz	109.900
Intel® Celeron™ 500 MHz	119.900

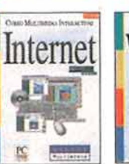
CON TU EQUIPO LLÉVATE GRATIS TODO ESTE SOFTWARE*











McAfee VirusScan
HISTORIA DEL MUNDO

* Excepto en los modelos START y BASIC

BASIC

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa chipset compatible 440-BX
Tarjeta gráfica 3D (4 Mb)
Tarjeta sonido compatible Sound Blaster
Disco duro 6.4 U-DMA2
CD-ROM 40X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 32 Mb SDRAM (100)
Monitor 14" Digital
Ratón Genius EasyMouse
Teclado membrana W95



Intel® Pentium® III 450 MHz	119.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	139.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	184.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	219.900

HOME

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa chipset compatible 440-BX
Tarjeta gráfica ATI 3D Charger AGP 8 Mb
Tarjeta sonido Sound Blaster 128 PCI
Disco duro 6.4 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 48X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse
Micrófono y teclado mem. W95
Altavoces 90w Primax.



Intel® Pentium® III 450 MHz	152.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	167.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	217.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	247.900

POWER

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
Tarjeta gráfica ATI 3D Charger AGP 8 Mb
Tarjeta sonido Sound Blaster LIVE! Value
Disco duro Fujitsu 6.4 U-DMA2
CD-ROM LG-Goldstar 48X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mec. W95
Altavoces 240w 3D

GARANTÍA 3 AÑOS COMPONENTES

Intel® Pentium® III 450 MHz	179.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	192.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	239.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	274.900

POWER DVD

Caja semi-torre ATX
Microprocesador Intel® Pentium®
Placa Intel® SEATTLE® i440-BX
T. gráfica ATI Rage Fury 32 Mb AGP TV Out
Tarjeta sonido Sound Blaster LIVE! Value
Disco duro Fujitsu 6.4 U-DMA2
DVD-ROM 6X
Disquetera Sony 3,5
Memoria 64 Mb SDRAM (100)
Monitor 15" LG-Goldstar 520si D.
Ratón Genius NetMouse PS2
Micrófono y teclado mec. W95
Altavoces 240w 3D



Intel® Pentium® III 450 MHz	209.900
Intel® Pentium® III 500 MHz	222.900
Intel® Pentium® III 550 MHz	269.900
Intel® Pentium® III 600 MHz	304.900

AMPLIACIONES

SOFTWARE

Windows 98	16.990
Microsoft Office PYME 2000	41.990

DISCOS DUROS

Línea START/BASIC/HOME	
6.4 a 8.4 U-DMA2	2.000
6.4 a 10.2 U-DMA2	10.000
Línea POWER/POWER DVD	
6.4 Fujitsu a 8.4 U-DMA2 Fujitsu	2.000
6.4 Fujitsu a 10.2 U-DMA2 Fujitsu	6.000

MEMORIA

Línea START/BASIC	
32 Mb SDRAM(100MHz) a 64 Mb SDRAM(100MHz)	11.000
Línea HOME/POWER/POWER DVD	
64 Mb SDRAM(100MHz) a 128 Mb SDRAM(100MHz)	21.000

TARJETAS GRÁFICAS

Línea START/BASIC	
S3 Trio 64 4Mb a ATI 3D Charger 8 Mb AGP	3.000
Línea HOME/POWER	
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a Maxi Gamer Phoenix AGP	10.000
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a Voodoo 3 2000	13.000
ATI 3D Charger 8 Mb AGP a ATI Rage Fury 32 TV	23.000

MONITOR

Línea START/BASIC	
14" 0,28 BR NE a 15" 0,28 BR NE	5.000
14" 0,28 BR NE a 15" LG-Goldstar 520si	7.000
Línea HOME/POWER/POWER DVD	
15" LG-Goldstar 520si a 17" LG-Goldstar 77i	27.000
15" LG-Goldstar 520si a 15" Sony	15.500
15" LG-Goldstar 520si a 17" Sony	36.000

TARJETAS DE SONIDO

Línea START	
De Sound Blaster 64 PCI a Sound Blaster LIVE! Value	8.000
Línea BASIC	
De T. sonido comp. SB a Sound Blaster 128 PCI	3.000
Línea HOME	
De Sound Blaster 128 PCI a Sound Blaster LIVE! Value	7.000
Línea POWER/POWER DVD	
De Sound Blaster LIVE! Value a Sound Blaster LIVE!	23.000

TECLADO

Membrana W95 a Mecánico W95	2.000

Estas ofertas sólo son válidas a la hora de adquirir un equipo nuevo



PRECIOS VÁLIDOS SALVO ERROR TIPOGRÁFICO O FIN DE EXISTENCIAS HASTA EL 31-10-99

CENTRO MAIL
www.centromail.es

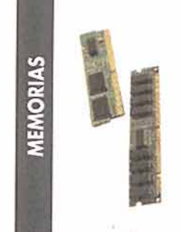
Ven a conocernos

PLACAS BASE



Intel Bimini 440ZX	22.490
Intel Muai/Murcia 440EX	24.990
Intel Seattle/Sevilla BX 2	23.990
Aopen AX59 Pro Socket 7	14.490
Asus P2BF	26.990
Chaintech 6BTM (i440-BX)	12.990

MEMORIAS



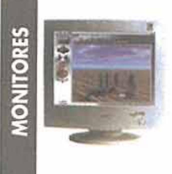
8 Mb EDO	CONS.
16 Mb EDO	CONS.
32 Mb EDO	CONS.
32 Mb SDRAM 100 MHz	CONS.
64 Mb SDRAM 100 MHz	CONS.
128 Mb SDRAM 100 MHz	CONS.

DISCOS DUROS



4.3 Gb. IDE U-DMA2	16.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2	19.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2	21.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2	29.990
4.3 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	21.990
6.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	24.990
8.4 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	26.990
10.2 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	30.990
13 Gb. IDE U-DMA2 Fujitsu	33.990

MONITORES



15" 520si LG-Goldstar (Dig.)	28.990
17" 760si LG-Goldstar (Dig.)	55.990
15" CPD-110ES Sony	44.990
17" 210 Est Sony	64.990
17" VS-7 KDS	47.990
19" VS-195 KDS	82.990

TARJETAS GRÁFICAS



S3 Trio 64 4 Mb PCI	3.890
3Dfx Voodoo³ 2000	19.990
3Dfx Voodoo³ 3000 AGP	29.990
3Dfx Voodoo³ 3500 TV AGP	49.990
3D Blaster Savage 4	20.990
3D Blaster TNT2 Ultra	37.990
Xentor TNT2	24.990
Xentor 32 TNT2 Ultra	44.990
Ati Rage Fury 32 AGP	24.990
Ati All In Wonder 128	39.990

SONIDO



Sound Blaster 128 PCI (OEM)	4.990
S.B. Live! Value PCI (OEM)	11.990
Sound Blaster Live!	34.990
Maxi Studio Isis	58.990
Primax 90w. Mediastorm	2.500
Primax 120w.	4.990
Primax 240w.	6.990
Primax 300w.	8.990
Primax Subwoofer 200	12.990

GRABACIÓN



Creative 4x2x24 IDE	39.990
Best Buy 4x4x24 IDE	40.490
Traxdata 4x4x24 IDE PLUS	38.990
LG-Goldstar 4x2x24 IDE	42.990
HP 8100i IDE	44.990
HP 8210i IDE	51.990
CD-R Bulk 74'	195
CD-R Bulk 80'	330

CD ROM / DVD ROM



CD ROM	
40x IDE (OEM)	7.490
48x IDE Creative (OEM)	9.490
48x IDE LG Goldstar	9.990
DVD ROM	
Creative Encore Dxr3 6x	39.990
Kit Best Buy 4x24	36.990
Kit Venture 4x24+Space Jam	36.990
DVD-ROM Aopen 6x	18.990

ESCANERS



Primax C. 600p (9600)	7.990
Primax C. 1200p (19200)	9.990
Primax C. Direct (9600) USB	16.990
Primax C. D-600 (19200) USB	21.990
Primax One Touch 5300	14.990
Primax One Touch 7600	19.990
Primax Profi	29.900
Best Buy 12000 D + Diapo.	19.990

VIDEO / TV



Easy TV	12.990
Miromedia PCTV	14.990
TV Capture (Avermedia)	13.990
TV Phone 98 (Avermedia)	18.990
Video Highway Xtreme	18.990
Kit Videoc. V200 Best Buy	20.490

MODEMS



Best Buy Easy Comm 56-I	9.990
Best Buy Easy Comm 56-E	10.990
Best Buy Easy Comm 56-ER	11.990
Supra 56i PRO (PCI)	8.990
Supra 56e PRO	13.990
US-Robotics 33.6 Winmodem	14.990
US-Robotics 56k Faxmodem	15.490
US-Robotics 56e Flash	19.990
US-Robotics 56k Message M.	22.990

IMPRESORAS



Epson Stylus 440 Color	20.990
Epson Stylus 640 Color	27.990
Epson Stylus Photo 700	33.990
Epson Stylus 740 Color	38.990
Epson Stylus Photo 750	48.990
HP Deskjet 610C	17.990
HP Deskjet 710C	32.990
HP Deskjet 720C	29.990
Lexmark 1100	10.990

GRATIS Al comprar una de estas impresoras, la Enciclopedia Multimedia SALVAT '98

CONTROL PADS



Genius Gamepad G-07 Maxfire	2.495
Gravis Gamepad	2.990
Gravis Gamepad Pro	4.990
Gravis Stinger	8.990
Gravis X-Terminator	9.990
Guillemot T-Leader 3D	4.100
Interact PC Powerpad Pro	3.490
Logic 3 PC Avenger Pad	3.990
Thrustmaster Fusion Gamepad	5.990
Thrustmaster Premier Pad	3.990

JOYSTICKS



Gravis Blackhawk Digital	8.990
Gravis Destroyer	3.990
Logic 3 PC Phantom	5.990
Logitech Wingman	3.490
Primax Firestorm Ultrastriker	3.990
Primax Raptor 3D Gamestick	7.990
Thrustmaster Combat Gear	18.990
Thrustmaster Fragmaster	9.990
Thrustmaster Top Gun	5.990
Thrustmaster Top Gun Platinum	7.990

VOLANTES



ACT Labs RS Racing System	19.990
Guillemot Race Leader Force F.	16.990
Interact V3 Racing Wheel	10.990
Interact V4 FX Racing Wheel	19.990
Logic 3 Top Drive Wheel	9.990
Logitech Wingman Formula	14.990
Thrustmaster Force GT	29.990
Thrustmaster Formula Charger	9.990
Thrustmaster Formula Sprint	12.990
Thrustmaster Nascar Super Sport	18.990

SOFTWARE MULTIMEDIA

BARBIE: AVENTURAS A CABALLO



CRÓNICA DE LA HISTORIA



CURSO DE INGLÉS PLANETA DeAGOSTINI



CUSTOM HOME 3D



DIV2



EL CUERPO HUMANO 2.0



ENC. GEOGRÁFICA ATLAS SALVAT '99



ENC. MULTIMEDIA PLANETA FOCUS '99



ENC. MULTIMEDIA SALVAT '99



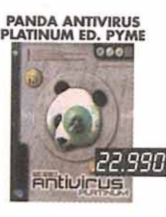
LAND DESIGNER 3D



MULTIPACK: BIBLIOTECA CONSULTA PLANETA




PANDA ANTIVIRUS PLATINUM



PANDA ANTIVIRUS PLATINUM ED. PYME



PHOTO ARTIST



STAR WARS: EPISODIO 1-GUNGAN



TALK TO ME (VERS. 2) INGLÉS PRIN./INTER.



TELETUBBIES 3.995

TELL ME MORE INGLÉS CURSO COMPLETO 14.990

JUEGOS

NOVEDADES



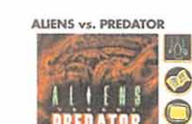




















Juego	Requisitos	Precio
AGE OF EMPIRES II: AGE OF KINGS	PENT 166 32 Mb	CD CONS.
ALIENS vs. PREDATOR	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
ALPHA CENTAURI	PENT 133 16 Mb	CD 6.795
AMERZONE	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
ARMY MEN II	PENT 90 16 Mb	CD 7.495
BALDUR'S GATE	PENT 166 16 Mb	CD 7.495
BRAVEHEART	PENT 233 32 Mb	CD 7.495
CIVILIZATION II: CALL TO POWER	PENT 133 32 Mb	CD 7.495
COMMANDOS: MÁS ALLA DEL DEBER	PENT 166 32 Mb	CD 3.995
CRÓNICAS DE LA LUNA NEGRA	PENT 200 32 Mb	CD 7.450
DEO GRATIAS	PENT 133 32 Mb	CD 7.450
DESCENT 3	PENT 200 32 Mb	CD 7.495
DISCWORLD NOIR	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
DRAKAN	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
DUNGEON KEEPER 2	PENT 166 32 Mb	CD 6.795
EASTERN FRONT 2	PENT 133 32 Mb	CD 7.495
EL GUARDIÁN DE LAS TINIEBLAS	PENT 200 32 Mb	CD 7.450
F-16 + MIG-29	PENT 166 16 Mb	CD 5.795
F-22 LIGHTNING 3	PENT 200 32 Mb	CD CONS.
FALCON 4.0	PENT 166 32 Mb	CD 8.495
FLEET COMMAND	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
FORCE 21	PENT 233 32 Mb	CD 7.495
HALF-LIFE JUEGO DEL AÑO	PENT 133 24 Mb	CD 6.795
HEROES OF MIGHT & MAGIC III	PENT 133 32 Mb	CD 7.495
HIDDEN AND DANGEROUS	PENT 166 16 Mb	CD 7.495
KINGPIN	PENT 233 64 Mb	CD 7.495
LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	PENT 133 32 Mb	CD 7.495
MADDEN NFL 2000	PENT 200 32 Mb	CD 5.795
MECHWARRIOR 3	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
MIG ALLEY	PENT 166 32 Mb	CD 2.995
NEED FOR SPEED IV: ROAD CHALLENGE	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
OUTCAST	PENT 200 32 Mb	CD 7.495
PACK ROL SIERRA VOLUMEN 2	PENT 166 32 Mb	CD 5.795
PRO PILOT '99	PENT 133 32 Mb	CD 6.795
RE-VOLT	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
RED BARON 3D	PENT 133 32 Mb	CD 5.795
RENT A HERO	PENT 133 16 Mb	CD 7.495
REQUIEM AVENGING ANGEL	PENT 166 32 Mb	CD 7.495
RESIDENT EVIL 2	PENT 166 32 Mb	CD 6.495
ROLAND GARROS '99	PENT 200 16 Mb	CD 2.995
ROLLER COASTER TYCOON	PENT 90 16 Mb	CD 7.495
SEVEN KINGDOMS II: THE FRYHTAN WARS		CD 7.495
SHADOWMAN	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
SILVER	PENT 166 32 Mb	CD 6.795
SPACE CLASH	PENT 166 32 Mb	CD 2.995
STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
STAR WARS: EPISODIO 1 RACER	PENT 166 32 Mb	CD 6.795
STARCRAFT EDICIÓN LIMITADA	PENT 120 32 Mb	CD 7.450
STARCRAFT: BROOD WAR EXP. SET		CD 3.995
STARSIEGE UNIVERSE	PENT 200 32 Mb	CD 6.795
STREET WARS	PENT 166 16 Mb	CD 6.795
TOTAL ANNIHILATION 2: KINGDOMS	PENT 233 32 Mb	CD 7.495
UNREAL TOURNAMENT	PENT 166 16 Mb	CD 7.495
X-WING ALLIANCE	PENT 200 32 Mb	CD 6.795

RECOMENDADOS

COMMAND & CONQUER TIBERIAN SUN

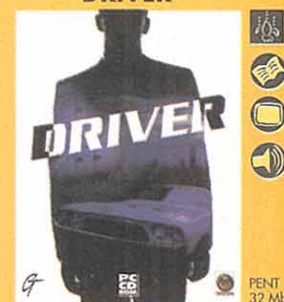


PENT 166 32 Mb

CD 6.795

El juego que marcó una era en los juegos de estrategia vuelve con novedades en los campos de batalla, las unidades, los bandos y con inéditas opciones multijugador.

DRIVER



PENT 166 32 Mb

CD 7.495

El juego de última generación dentro de carreras de coches ha llegado. Emocionante, veloz y realista. 44 misiones diferentes a completar además de 5 subjuegos, cada uno con 8 misiones adicionales.

PC FUTBOL 7.0: EXTENSIÓN



CD 1.995

Contiene todos los datos de la liga 1998/1999 y todas las estrellas de la nueva temporada 1999/2000. Serás el primero en jugar con los nuevos fichajes. También dispone de la actualización de las ligas inglesa, francesa, alemana e italiana. Requiere PC Fútbol 7.0.

pedidos por teléfono:



902 17 18 19





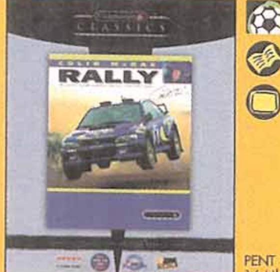




MANUAL ESPAÑOL · PANTALLA ESPAÑOL · VOCES ESPAÑOL · MANUAL INGLES · PANTALLA INGLES · VOCES INGLES

RECOMENDADOS

COLIN McRAE RALLY



PENT 166 16 Mb

CD 3.995

Participa en un rally de 52 etapas a través de 8 países con 12 de los coches oficiales y marca el mejor tiempo en cada tramo. Opción de pantalla dividida para partidas de dos jugadores.

PACK COMPILACIÓN VIRGIN

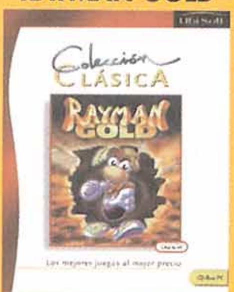


PENT 166 16 Mb

CD 2.990

Contiene los juegos Broken Sword 2 (Aventura Gráfica), Screamer Rally (Deportes) y Street Fighter Alpha 2 (Lucha). Tres magníficos juegos que fueron éxitos de ventas ahora juntos por un sensacional precio.

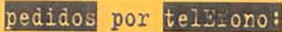
RAYMAN GOLD



PENT 60 16 Mb

CD 2.995

Todas las aventuras de Rayman recogidas en un solo paquete. Incluye los 6 mundos originales más los 24 niveles de la versión Designer, con la que además podrás crear tus propios mundos.

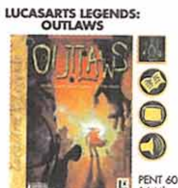


pedidos por teléfono: 902 17 18 19

Juego	Requisitos	Precio
10 PIN BOWLING FEVER	PENT 90 16 Mb	CD 750
ATLANTIS	PENT 90 8 Mb	CD 2.995
BALLS OF STEEL	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
BLADE RUNNER	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
CRAZY DRAKE	PENT 90 12 Mb	CD 750
CREATURE SHOCK	486 SX/25 4 Mb	CD 495
DARK EARTH	PENT 75 8 Mb	CD 2.995
DIONAKRA	PENT 166 20 Mb	CD 750
DUKE NUKEM 3D	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
DUNE	386 SX/25 4 Mb	CD 495
EL QUINTO ELEMENTO	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
F/A-18E CARRIER S.F.	PENT 166 24 Mb	CD 2.995
FOOTBALL MASTERS	486 DX/33 4 Mb	CD 750
FORTUNE COOKIE	PENT 75 8 Mb	CD 750
GLOBAL DEFENDER	PENT 133 16 Mb	CD 750
GOAL	386 SX/25 4 Mb	CD 495
GRAND PRIX LEGENDS	PENT 166 32 Mb	CD 2.995
HOPKINS FBI	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
JOHNNY HERBERT'S G.P.	PENT 120 16 Mb	CD 2.995
JUGGERNAUT CORPS	PENT 90 16 Mb	CD 750
KART RACE	PENT 60 16 Mb	CD 750
LARRY VII: LOVE FOR SAIL!	486 8 Mb	CD 2.995
LODE RUNNER 2	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
LORDS OF MAGIC	PENT 75 16 Mb	CD 2.995
LUCASARTS LEGENDS: FULL THROTTLE	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.990
LUCASARTS LEGENDS: OUTLAWS	PENT 60 16 Mb	CD 2.990
LURE OF THE TEMPRESS	386 SX/25 4 Mb	CD 495
MAGIC DREAM	PENT 90 16 Mb	CD 750
MANIC KARTS	486 DX2/66 8 Mb	CD 495
MISSION CHAMELEON	PENT 60 16 Mb	CD 750
PANZER 44	PENT 133 16 Mb	CD 1.990
POD GOLD	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
POLARIS REBELLION	PENT 166 20 Mb	CD 750
POWERSLIDE	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
RACING SIMULATION 1	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
REDLINE RACER	PENT 133 16 Mb	CD 2.995
SEARCH AND RESCUE	PENT 90 16 Mb	CD 750
SETTLERS II	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.995
SEVEN KINGDOMS: ANCIENT ADVERSARIES	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
SHERLOCK HOLMES 2: ROSA TATUADA	486 DX2/66 8 Mb	CD 2.990
SPEED BUSTERS	PENT 133 32 Mb	CD 2.995
SPEED HASTE	486 DX2/66 4 Mb	CD 750
STAR WARS CLASSICS: REBEL ASSAULT I & II	486 DX/50 8 Mb	CD 2.990
STAR WARS CLASSICS: X-WING COLLECTOR	PENT 90 8 Mb	CD 3.990
SUPER KID	PENT 60 16 Mb	CD 750
THE 7th GUEST	386 4 Mb	CD 495
TOCA TOURING CAR	PENT 166 16 Mb	CD 2.995
TOMB RAIDER + UNFINISHED BUSINESS	PENT 60 8 Mb	CD 3.495
TOMB RAIDER II	PENT 90 16 Mb	CD 3.495
UNREAL	PENT 166 16 Mb	CD 2.995
VANGUARD ACE	PENT 60 16 Mb	CD 750
VERSALLES	PENT 90 16 Mb	CD 2.995
WINGSTAR	486 DX/33 4 Mb	CD 750
ZORK GRAND INQUISITOR	PENT 90 16 Mb	CD 2.995





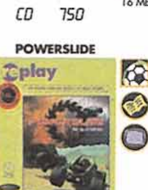


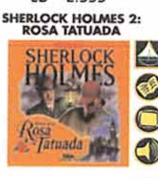






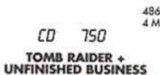


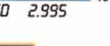











AVENTURA GRÁFICA


DEPORTE


LUCHA


JUEGOS DE MESA


PACKS


PLATAFORMAS

ROL


ARCADE


SIMULADORES


VIDEO AVENTURA


ESTRATEGIA

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

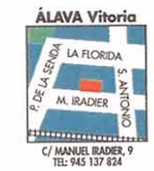
913 802 892



www.centromail.es



A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111



A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288

ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824



ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951





ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998



ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100



ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959



ALICANTE Elda
AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997



ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643



BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071



BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573



BARCELONA
C.C. GLORIES, LOCAL A-112
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064

BARCELONA
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310



BARCELONA
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923



BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697



BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876



BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094



BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716



BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116



BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEON
TEL: 947 222 717

CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962



CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053



CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360



GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729



GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256



GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE, S/N
TEL: 972 601 665



GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954



GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660



GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293

HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404



JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210



LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833



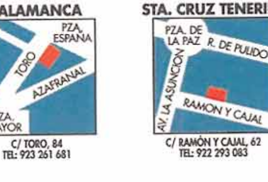
LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218



LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040



LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430



MADRID
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480



MADRID
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225



MADRID
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222

MADRID
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882



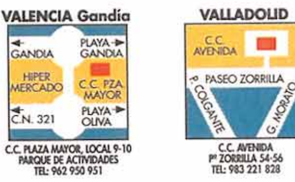
MADRID
C/ MONTERA, 32, 2º 2
TEL: 915 224 979



MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387



MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220

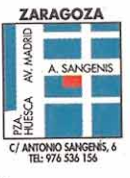
MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538



MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115



MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411

MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800

MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682

SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083

SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462

SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223

SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604

VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237

VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619

VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951

VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473

VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENIS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271



Tu pedido de forma sencilla

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono

Llama al **902 17 18 19** de Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h. Nuestro personal del **Servicio de Atención al Cliente** te facilitará la realización de tus pedidos y te resolverá cualquier duda que tengas sobre precios, características o disponibilidad de los productos.

Por Fax

Disponible a cualquier hora todos los días de la semana. Rellena el cupón y envíalo con todos tus datos al número de fax: **913 803 449**

Por Internet

También puedes realizar tu pedido a través de Internet. Conéctate con nosotros y realiza cómodamente tus pedidos: **pedidos@centromail.es**

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es:

- España peninsular 750 ptas.
- Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUITO** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO

Deseo recibir los artículos que detallo a continuación, con la forma de pago y envío que también señalo.



Camino de Hormigueras, 124, Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL ( ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas

IMPORTE TOTAL

MCM

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 30-10-99

Pedido realizado por:

Nombre: ______ Apellidos ______
Calle/Plaza: ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ______ C.P. ______
Provincia: ______ Tf.: ( ) ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-MAIL ______

Ven a conocernos

pedidos por teléfono: 902·17·18·19 CENTRO MAIL

¿Qué he hecho yo para merecer esto?

Algunos lectores parece que no tiene demasiada confianza en aquellos juegos que muchos de nosotros, como usuarios directos, hemos alabado por diferentes razones, como el lector que manda esta carta quejándose del «Alien vs Predator», y cuya opinión pasamos a relatarla para que todos los lectores de Micromanía decidan si están o no de acuerdo:

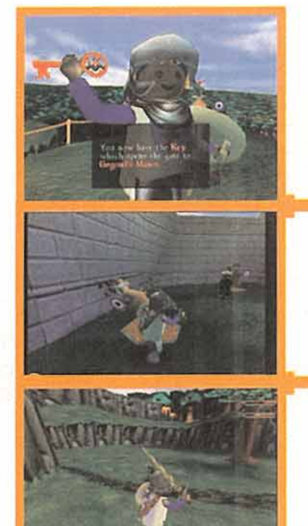
"Me llamo Víctor Martínez, soy de Barcelona y hace pocos días quedé decepcionado por el esperadísimo juego de Fox Interactive, «Aliens vs Predator». Bueno, compré dicho juego (original) y me gustó mucho: gráficos asombrosos, movimientos muy bien hechos, una atmósfera única, y detalles que hacen que saltes de la silla de vez en cuando.
Hasta ahí todo bien. Pero luego llegan los defectos: En primer lugar, quedé asombrado por las animaciones, que sólo hay DOS por bando y, ésta segunda la vi cuando finalicé el juego con el depredador, ¡¡¡EN LA SEXTA PANTALLA!!! Lo mismo ocurrió con el alien, pero esta vez en la QUINTA pantalla. Y, con los marines me llegué a la cuarta y sospecho que ocurrirá lo mismo. Dichas animaciones están muy bien conseguidas, si no fuesen por que no llegan al minuto de duración. Además, en la caja pone, y cito textualmente: Traducido y DOBLADO al castellano. Pues sí, está traducido, pero no está doblado. Otro dato a tener en cuenta, y es que siempre buscan una excusa para dejar a tu personaje totalmente "SOLITO", con el Depredador y el Alien pasa, pero con el Marine, que pasas por incontables instalaciones y no hay un solo personaje terrestre, siempre se las arreglan para huir.
No se pueden grabar partidas, aunque muchos piensen que eso es más "artístico" hace que las escasas pantallas se conviertan en un infierno en que un "Facehugger" se te engancha en la cara sin apenas verlo.
Hay un MUY escaso número de enemigos, y supongo que la única diversión debe ser jugar en modo multijugador. Además, si no recuerdo mal, en uno de vuestros números poníais que el alien escupiría ácido y el depredador tendría una lanza extensible. Pues nada de eso. En fin, un tirón de orejas para Fox Interactive y hasta otra."

Apreciado Víctor, sentimos no poder estar totalmente de acuerdo con tu parecer respecto a «Aliens vs Predator», y no nos sumaremos a ese tirón de orejas. Las animaciones son muy escasas como dices y podrían haberse incluido algunos minutos más, pero no deben evaluarse más que como un complemento al juego que apenas influye en la ambientación. En ambas películas, el o la protagonista se quedaban también solos frente al enemigo, así que no vemos porqué esto ha de ser malo si ayuda a aumentar la sensación de pánico. Además, con el marine, en las fases avanzadas, aparecen un gran número de compañeros, marines. Sigue jugando, porque merece la pena verlos gritar de pavor y disparar desesperadamente.
En efecto, no se puede salvar en pleno juego, sino que debes pasar el nivel, lo que aumenta la dificultad, pero no influye en la calidad del juego, y con el dispositivo de visión adecuado o con bengalas podrás ver al Facehugger con suficiente antelación. El marine es el que con más cantidad de enemigos tiene que luchar y te aseguramos que es difícil dar abasto, sobre todo en el nivel más difícil del juego. Con las otras dos especies aparecen menos oponentes, pero también es menor su potencia de fuego. En multiusuario carece del modo historia, así que aunque divertido, no es precisamente lo mejor del juego. Sí es cierto, no obstante, que en la caja debería aparecer especificado que carece de doblaje, ya que sólo han sido traducidos los textos. También es cierto que en el número 48 de Micromanía dábamos algunas referencias de las posibles armas entre las que contaban las que dices, pero ten en cuenta que se trataba de una "preview", un comentario sobre el desarrollo de un juego que está sujeto a modificaciones de última hora. Aún así, las armas son únicamente las aparecidas en las películas. Así que deberías sopesar tus quejas sobre este juego, ya que miles de aficionados no pueden equivocarse.

Lamentable

Que las prisas por llegar al mercado en el momento más conveniente de la compañía tengan como consecuencia que el producto tenga deficiencias fácilmente solucionables con algo más de tiempo. Es el caso de «Braveheart». A pesar de que el usuario debe hacer un desembolso de casi ocho mil pesetas para adquirirlo, por problemas de última hora el soporte para el juego en red y en OpenGL no está bien implementado, ni tan siquiera en el parche que posteriormente se ha puesto a disposición del usuario en Internet. Aparte de esto, el programa es muy inestable quedándose colgado o saliendo a Windows con cierta frecuencia. Un tironcillo de orejas para la distribuidora, pues parece que es un problema que ha surgido en la adaptación.





ANDAR SIN DAR SALTOS

¿Cuántos de vosotros habéis jugado con las conocidas figuras de Playmobil? Muchos seguro, incluso alguno hasta edades avanzadas, borrando de la caja el mensaje "de 3 a 12 años", hasta que, claro está, descubristeis los videojuegos. De aquellos entrañables años había algo muy curioso con respecto a estas figuras que era su dificultad de adoptar posturas. "No podían separarse sus piernas". Algo que sí podemos hacer con los mismos personajes de Playmovil en los que Ubi soft se ha basado para realizar juegos de ordenador. En estos programas podemos ver que por fin tiene rodillas y además pueden adelantar una pierna, y dejar la otra. Una pequeña trampa de infidelidad a los "click" que ha sido totalmente necesaria para poder representar personajes a animados. ¿O es que acaso cuando se acerquen las Navidades los niños podrán ver en los anuncios de juguetes que los nuevos "clicks" ya son capaces de mover sus extremidades? ¿Si es así, tendrán el mismo éxito, o perderán su encanto?

Formidable

Que después de que la edición del año pasado no auguraba mucho futuro en el ECTS se hayan presentado juegos nuevos ni vistos en el anterior E3. Importantes títulos como «Warcraft III» o «Grand Prix 3» fueron presentados y observados por primera vez, pero no fueron lo únicos. A ver si es verdad que el ECTS recupera terreno con respecto al E3, y después de la época estival podemos tener la esperanza de recibir una buena noticia de programas esperados.

ALGUNAS LAGUNAS

A pesar de que tanto el prólogo como todo el hilo argumental de «Legacy of Kain: Soul Reaver» parece estar diseñado con el más mínimo detalle, aparecen o se omiten algunas cosas revelando que el programa no llegó a finalizarse de la manera en que fue diseñado originalmente. Por ejemplo: ¿qué hay del quinto hermano vampiro que aparece en la intro, si sólo podemos enfrentarnos a cuatro de ellos? Aún así, estas pequeñas incoherencias pasarán casi desapercibidas, pero no podemos evitar pensar en que si el juego ya es magnífico, qué será lo que nos habremos perdido.



gotas ácidas

¿Y las gotas ácidas?
Spawn

Estos de Micromanía ponen menos demos que mi abuela y no quiero hablar de parches porque parece que les tienen miedo, ponen uno al año. No sé cómo pusieron el de Unreal 2.24. Podían quitar los trailers y poner más parches y demos. El libro de trucos me parece muy bien. Otra cosa han quitado la sección Gotas Ácidas. ¿Por qué? Podían haber preguntado a los lectores.

Como veis esta sección no ha desaparecido y no tenemos intención de que lo haga, sólo que a veces no llueve a gusto de todos...

Humor

por Ventura y nieto



EL SECTOR CRITICO. MICROMANÍA. C/ Ciruelos, 4. S.S. de los Reyes. 28700 Madrid. Email: sectorcritico.micromania@hobbypress.es

Hace 10 años...



Los ochenta tocaban a su fin cuando salió a la luz el número 19 de la segunda época de Micromanía, además de ser un extra de Navidad. En su portada la segunda parte del juego «Los Cazafantasmas», que llegaba casi al mismo tiempo que la película. Otro juego de película, «Moonwalker», con un Michael Jackson que reventaba entonces listas de éxitos. Os desvelábamos los secretos de «Viaje al Centro de la Tierra», una de las aventuras de más éxito de entonces, y también os dimos unos cuantos consejos para protegeros de los virus, que empezaban a causar estragos de forma masiva. Uno de vosotros recordará este número especialmente porque fue el ganador de la máquina recreativa que poníamos a concurso. ¿Qué has hecho con ella?

LO MEJOR DEL MES

El día 15 tuvo lugar en un lujoso hotel de Madrid la presentación de PlayStation 2 en nuestro país. Las impresionantes características técnicas de la consola son conocidas por todos vosotros, pero nadie esperaba que el anuncio en este momento. Aparte de unas increíbles prestaciones de proceso, dispondrá, entre otras cosas, de DVD, salida digital óptica, puerto USB, posibilidad de conexión a Internet y tarjeta PCMCIA.
Estos son algunos de los primeros títulos con los que contará la consola: «Tekken Tag Tournament», «Gran Turismo 2000», «The Bouncer Street Fighter EX3», «Eternal Ring», «Kesson», «Popolocrois 3», «Dark Cloud», «Unison», «Drum Mania», «Den Sen Electric Lines» y «A-Train». Hasta el cuatro de marzo del 2 000 la lista irá aumentando. El precio que van a marcar los señores de Sony rondará las 60.000 Ptas.

¿Cuándo... va a salir «F22-Lightning 3» de Novalogic en nuestro país, si es que por fin va a ser aquí comercializado?

¿Por qué... creen las compañías que basta tan sólo con poner en Internet parches para juegos mientras sus lanzamientos siguen siendo incompletos o defectuosos? ¿Proveen de servicio de Internet gratuito?

¿Cómo... afectará a Dreamcast ahora que llega a España, el anuncio de lanzamiento de PlayStation 2?

¿Qué... puede esperarse de la infraestructura nacional para Internet si las nuevas consolas con esta posibilidad de conexión alcanzan una gran cantidad de ventas?

GANADORESDEL CONCURSO
DUNGEON KEEPER 2

Las siguientes personas han sido las ganadores del concurso «Dungeon Keeper 2», y cuyo premio ha consistido en un juego de «Dungeon Keeper 2» y un muñeco del Segador Astado:

Manuel Checa Prada. Barcelona.
Carlos Villamandos Nicot. Córdoba.
Saulo García Santana. Las Palmas.
José Luis López Zueras. Zaragoza.
Gonzalo Rangel Morales. Sevilla.
Eugenio Solera Ángel. Valencia.
Jaime Varela Terrades. Sevilla.
Francisco Lovelle Martín. Valladolid.
Celestino Pérez Castejón. Murcia.
Daniel Pérez Herrero. Palencia.
Loli Ruiz Quiñonero. Murcia.
José Carlos Vera Gracia. Murcia.
Javier Gana Rodríguez. Madrid.
Fernando García Rubio. León.
Marcos Arroyo Sánchez. Madrid.
David Lago San León. Madrid.
Daniel Belleri Román. Lérida.
Juan Fernández Barreiro. La Coruña.
Antonio López Patiño. La Coruña.
David López González. Albacete.
Juan Carlos Marín Gómez. Albacete.
Rodrigo García Barquín. Burgos.
Antonio Alcaraz Pieters. Alicante.
Jorge Cebrián Corpas. Barcelona.

CONCURSOS DEL MES:



CONCURSO AGENDA
¡PARTICIPA EN EL CONCURSO DEL AÑO y consigue fantásticos premios!
PÁG.: 122

CONCURSO MIG-ALLEY
SORTEAMOS 15 MAQUETAS Y 15 CAMISETAS EXCLUSIVAS
PÁG.: 32

CONCURSO COMMAND & CONQUER: TIBERIAN SUN
SORTEAMOS 50 RELOJES, 25 FIGURAS PARA COLECCIONISTAS Y 25 JUEGOS
PÁG.: 94

¿TE PERDISTE ALGÚN NÚMERO?



50. (650 Ptas) SUPERBIKE
• Railroad Tycon II (Patas Arriba) • 3Dfx Woodoo 3 (Avance Especial) • Rage Software (Informe) + CD-ROM «Demos» + Suplemento de Soluciones «Juegos de Aventura»



51. (650 Ptas) X-WING ALLIANCE
• Black Dahlia (Patas Arriba) • Sonido Multicanal (Informe Especial) • Star Wars: episidio 1 (Exclusiva) + CD-ROM «Demos» + 2ª Entrega Agenda del Videojuego 99



52. (650 Ptas) OUTCAST
• Wharhammer 40000 Chaos Gate (Patas Arriba) • Shadowman (Avance Especial) • Sierra & Blizzard (Reportaje) + CD-ROM «Demos» + Suplemento de Soluciones «Juegos de Coches»



53. (650 Ptas) STAR WARS, RACER
• Resident Evil y Baldur´s Gate (Patas Arriba) • Age of Empires II (Avance Especial) • Lands of lore III (Megajuego) + CD-ROM «Demos»



54. (795 Ptas) SHADOW MAN
• King´s Quest VIII y Silver (Patas Arriba) • Vampire The Masquerade • Outcast (Megajuego) + CD-ROM «Demos» + CD-ROM «Los Mejores Juegos del 2000» + Suplemento «E-3» + Libro Trucos nº1

Para hacer tu pedido llamanos a los teléfonos: **902 12 03 41** ó **902 12 03 42** (de 9 a 14.30 y de 16 a 18.30), envíanos el cupón de la solapa por correo (no necesita sello), por fax al **902 12 04 47**, o por e-mail a: **suscripcion@hobbypress.es**

* Oferta válida hasta agotar existencias o publicación de oferta sustitutiva.

¡PÍDELOS AHORA!

Suscríbete a Micromanía y elige tu oferta

¡Elige entre estas dos fantásticas ofertas de suscripción!

1 JOYSTICK «FIREBIRD»

12 números + Joystick 8.800 Ptas.

Suscríbete a Micromanía por un año (12 números) y consigue este Joystick «Firebird» que en las tiendas cuesta 8.800 Pesetas. ¡Prepárate para jugar en serio!



* 13 botones que controlan hasta 107 comandos de juego
* Controles de acelerador y timones de profundidad
* Ajustes listos para los juegos más populares
* Fácil instalación
* Sencilla configuración de los botones en un entorno gráfico
* Compatible con todos los juegos que soportan un joystick para PC

2 SÚPER DESCUENTO 25%

25% descuento

12 números por sólo 5.850 Ptas.

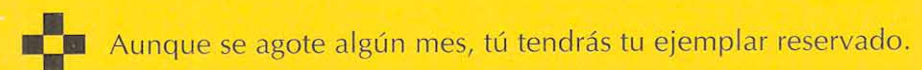
Si lo prefieres puedes suscribirte por un año a Micromanía y recibir en casa los próximos 12 números y sus CD-ROMS por sólo 5.850 Pesetas (en lugar de las 7.800 habituales). ¡Paga 9 y recibe 12!

Y además

- Los números extras que te tenemos preparados no te costarán más caros. Aprovéchate de los números especiales sin pagar más.
- Aunque se agote algún mes, tú tendrás tu ejemplar reservado.
- La recibirás cómodamente en casa. Para que estés siempre informado.

Envíanos tu solicitud de suscripción por **correo** (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) o llámanos de 9h. a 14,30h. ó de 16h. a 18,30h. a los **teléfonos** 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviarnos el cupón por **fax** al número 902 12 04 47 o por correo electrónico en la dirección **e-mail:** suscripcion@hobbypress.es

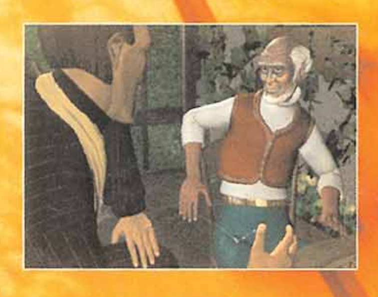
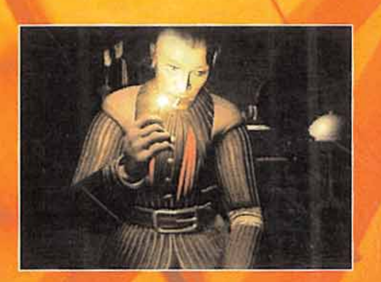


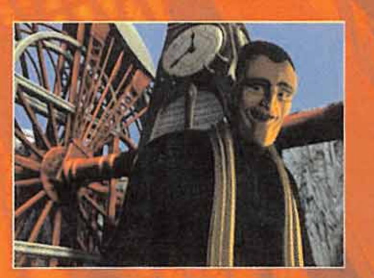




DE LOS AUTORES
DE RING: EL ANILLO
DE LOS NIBELUNGOS

FAUSTO
LOS SIETE MISTERIOS DEL ALMA



Mefistófeles es un experto manipulador y un supremo tentador. Es el Demonio, y ahora vas a conocerle. Cruza la frontera del tiempo para investigar los extraños sucesos de un parque de atracciones en un juego de investigación y aventura 3D con unos gráficos que te dejarán sin habla.

INTEGRAMENTE EN CASTELLANO

Banda sonora original de Marvin Gaye, John Lee Hooker y Stan Getz editada por Universal™



Distribuye:
Friendware
www.friendware-europe.com







Distribuye: Friendware • C/ Francisco Remiro, 2, edificio A • 28028 Madrid • Tel. 91 724 28 80 • Fax 91 725 90 81